

**PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF MAZE
ALUR TULIS TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK HALUS
PADA ANAK KELOMPOK A TK ABA JANTURAN
UMBULHARJO YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta untuk
Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Ninda Febriana
NIM 11111244011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
NOVEMBER 2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF *MAZE* ALUR TULIS TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK HALUS PADA ANAK KELOMPOK A TK ABA JANTURAN UMBULHARJO YOGYAKARTA” yang disusun oleh Ninda Febriana, NIM 11111244011 ini disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I

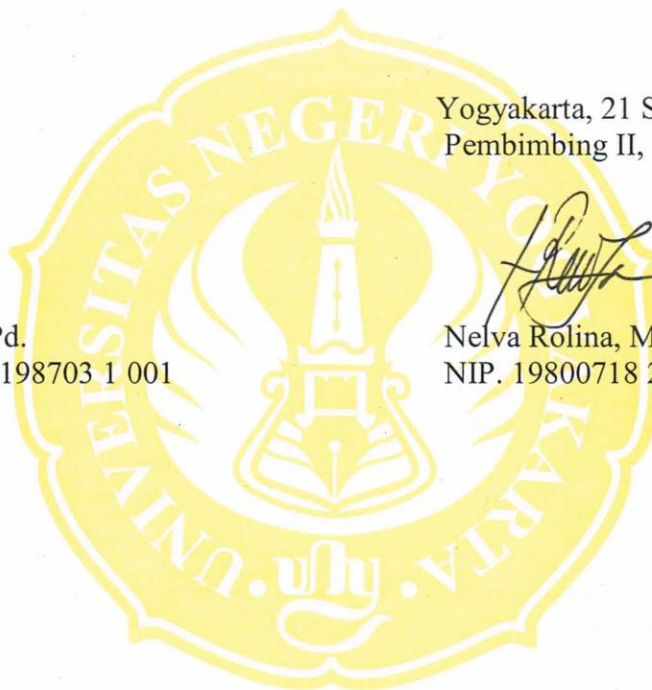


Sungkono, M. Pd.
NIP. 19611003 198703 1 001

Yogyakarta, 21 September 2015
Pembimbing II,



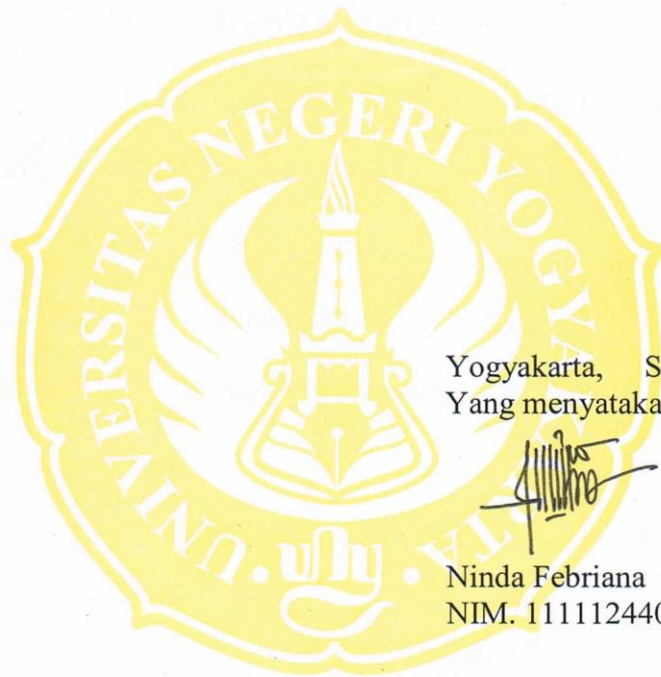
Nelva Rolina, M. Si.
NIP. 19800718 200501 2 001



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



Yogyakarta, September 2015
Yang menyatakan,

Ninda Febriana
NIM. 11111244011

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF *MAZE* ALUR TULIS TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK HALUS PADA ANAK KELOMPOK A TK ABA JANTURAN UMBULHARJO YOGYAKARTA” yang disusun oleh Ninda Febriana, NIM 11111244011 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 12 Oktober 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sungkono, M. Pd.	Ketua Penguji		26/10-2015
Eka Sapti C, MM., M. Pd.	Sekretaris Penguji		26/10-2015
Banu Setyo Adi, M. Pd.	Penguji Utama		22/10-2015
Nelva Rolina, M. Si.	Penguji Pendamping		26/10-2015

Yogyakarta, 09 NOV 2015
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Haryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

Alat permainan edukatif memudahkan anak mengingat

konsep-konsep yang akan dipelajari

(Maria Montessori)

Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya

dan memperoleh perasaan senang

(Elizabeth B. Hurlock)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Kedua Orang tuaku, Bapak Margono dan Alm. Ibu Warsini
2. Agama, nusa, dan bangsa
3. Almamater tercinta, Universitas Negeri Yogyakarta

**PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF MAZE
ALUR TULIS TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK HALUS
PADA ANAK KELOMPOK A TK ABA JANTURAN
UMBULHARJO YOGYAKARTA**

Oleh
Ninda Febriana
NIM 11111244011

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis terhadap keterampilan motorik halus pada anak kelompok A TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta. Keterampilan motorik halus yang diobservasi ialah ketepatan, kerapian, dan kelentukan jari.

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen yang menggunakan desain *One- Group Pre-test and Post-test* dan dilakukan observasi sebanyak 2 kali yaitu sebelum diberi *treatment* dan sesudah diberi *treatment*. Observasi yang dilakukan sebelum *treatment* disebut *pre-test*, dan observasi sesudah *treatment* disebut *post-test*. Subjek penelitian adalah 19 anak, yang terdiri dari 14 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Objek penelitian ini berupa penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis terhadap keterampilan motorik halus. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji-t.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) hasil keterampilan motorik halus anak sebelum menggunakan alat permainan edukatif *maze* alur tulis mendapatkan skor rata-rata 6,00 2) hasil keterampilan motorik halus setelah menggunakan alat permainan edukatif *maze* alur tulis mendapatkan rata-rata skor 8,26 3) terdapat perbedaan yang signifikan pada penggunaan alat permainan *maze* alur tulis terhadap keterampilan motorik halus, hal ini ditunjukkan dengan hasil perhitungan uji-t diperoleh ($t_{hitung} = 12,18 > t_{tabel} = 2,10$), maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis terhadap keterampilan motorik halus anak kelompok A di TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta.

Kata kunci: *alat permainan edukatif, keterampilan motorik halus, kelompok A*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan berkat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif *Maze* Alur Tulis Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta”.

Penulisan skripsi ini dilakukan sebagai tugas akhir guna memenuhi salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan bantuan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk kuliah di UNY.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin melaksanakan penelitian.
3. Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk memaparkan gagasan-gagasan dalam bentuk tugas akhir skripsi ini.
5. Bapak Sungkono, M. Pd. selaku dosen pembimbing pertama yang dengan penuh kesabaran telah membimbing, memberikan arahan, dan masukan kepada penulis sampai pengerjaan tugas akhir skripsi ini terlaksana dan terselesaikan dengan baik.
6. Ibu Nelva Rolina, M. Si. selaku dosen pembimbing kedua yang dengan penuh kesabaran telah membimbing, memberikan arahan, dan masukan kepada

penulis sampai pengerjaan tugas akhir skripsi ini terlaksana dan terselesaikan dengan baik.

7. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah membekali ilmu pengetahuan sehingga ilmu pengetahuan tersebut dapat penulis gunakan dalam penulisan skripsi.
8. Kepala sekolah beserta staf pengajar TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta yang telah memberikan izin dan menyediakan tempat serta waktu untuk penelitian.
9. Ibu Yuliana Panca Wardani S. Pd. selaku guru kelas kelompok A TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta yang telah membantu pada saat penelitian.
10. Anak kelompok A TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta yang telah bersedia menjadi subjek dalam pelaksanaan penelitian.
11. Keluarga besar Bapak Margono yang selalu memberikan doa, semangat, dan kasih sayangnya kepada penulis sampai pengerjaan tugas akhir skripsi ini terlaksana dan terselesaikan dengan baik.
12. Teman-teman PG PAUD angkatan 2011 yang menjadi teman seperjuangan dalam penyusunan skripsi ini.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan penelitian ini.

Semoga segala bantuan dukungan dan pengorbanan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal yang dapat diterima dan mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis juga berharap agar skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, September 2015
Penulis

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
G. Definisi Operasional Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun	11
1. Pengertian Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun	11
2. Faktor yang Mempengaruhi Motorik Halus	13
3. Prinsip dalam Perkembangan Motorik Halus	15

4. Tujuan dan Fungsi Perkembangan Motorik Halus	17
5. Ciri-Ciri Perkembangan Motorik Halus	19
B. Kajian Tentang Alat Permainan Edukatif	21
1. Pengertian Media Pembelajaran	21
2. Jenis Media Pembelajaran.....	22
3. Pengertian Alat Permainan Edukatif	24
4. Ciri-Ciri, Syarat, & Fungsi Alat Permainan Edukatif.....	25
5. Pentingnya Alat Permainan Edukatif	27
6. Jenis Alat Permainan Edukatif.....	27
7. Pengertian <i>Maze</i> Alur Tulis	29
8. Kegunaan <i>Maze</i> Alur Tulis	30
9. Kelebihan dan Kekurangan <i>Maze</i> Alur Tulis.....	31
C. Pembelajaran Menggunakan <i>Maze</i> Alur Tulis.....	31
D. Kerangka Pikir	32
E. Hipotesis	33

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
C. Populasi Penelitian.....	36
D. Variabel Penelitian.....	37
E. Teknik Pengumpulan Data	37
F. Instrumen Penelitian	39
G. Teknik Analisis Data.....	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	45
1. Deskripsi Lokasi dan Subjek Penelitian	45
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	46
a. Motorik Halus Sebelum Menggunakan <i>Maze</i> (<i>Pre-test</i>).....	46

b. Motorik Halus Setelah Menggunakan <i>Maze (Post-test)</i>	48
c. Perbedaan <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Dianalisis Menggunakan Uji-t...	51
B. Pembahasan.....	54
C. Keterbatasan Penelitian.....	56

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	57
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Kisi-Kisi Penilaian Keterampilan Motorik Halus	40
Tabel 2. Rubrik Penilaian Indikator Kerapian	40
Tabel 3. Rubrik Penilaian Indikator Ketepatan.....	41
Tabel 4. Rubrik Penilaian Indikator Kelentukan	41
Tabel 5. Katagori Keterampilan Motorik Halus	43
Tabel 6. Skor Keterampilan Motorik Halus Ketika <i>Pre-test</i>	47
Tabel 7. Skor Keterampilan Motorik Halus Setiap <i>Post-test</i>	49
Tabel 8. Perbandingan Rata-rata Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	52

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Skema Kerangka Pikir.....	33
Gambar 2. Desain <i>One-Group Pre-test and Post-test</i>	34
Gambar 3. Rumus <i>Mean</i>	42
Gambar 4. Distribusi Frekuensi	43
Gambar 5. Rumus Uji-t	44
Gambar 6. Grafik Skor Rata-Rata <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	53

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Ijin Penelitian.....	62
Lampiran 2. Jadwal Penelitian	66
Lampiran 3. Rencana Kegiatan Harian (RKH)	68
Lampiran 4. Lembar Observasi	81
Lampiran 5. Hasil Observasi <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	83
Lampiran 6. Hasil Perhitungan <i>Mean Pre-test</i>	90
Lampiran 7. Hasil Perhitungan <i>Mean Post-test</i>	92
Lampiran 8. Selisih Skor Motorik Halus Ketika <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	94
Lampiran 9. Hasil Perhitungan Uji-t.....	96
Lampiran 10. Tabel t.....	99
Lampiran 11. Foto Penelitian.....	101

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini yang ada di jalur pendidikan sekolah. Sesuai dengan Undang-Undang Pendidikan No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyebutkan bahwa:

“Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Menurut Harun Rasyid (2009: 48), pendidikan anak usia dini telah dipandang sebagai sesuatu yang sangat strategis dalam rangka menyiapkan generasi mendatang yang tangguh dan unggul. Usia dini merupakan usia emas *golden age*, dimana anak akan mudah menerima, mengikuti, melihat dan mendengar segala sesuatu yang dicontohkan, diperdengarkan dan diperlihatkan. Penelitian Benyamin S. Bloom dalam Kamtini & Husni (2005: 42), menunjukkan bahwa kecerdasan seorang anak berkembang 50% pada anak usia 0-4 tahun. Pada waktu anak usia 8 tahun perkembangan kecerdasannya akan mencapai 80% dan dengan demikian setelah anak berusia 8 tahun sampai ia meninggal dunia, kecerdasannya hanya akan bertambah 20%.

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membimbing dan mengembangkan potensi dan semua aspek perkembangan setiap anak sehingga dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tipe kecerdasannya. Sesuai

dengan Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini bahwa lingkup perkembangan anak melalui pendidikan prasekolah meliputi (1) nilai agama dan moral, (2) motorik yaitu motorik kasar, motorik halus, (3) kognitif yaitu mengenali apa yang diinginkan, menunjukkan reaksi atas rangsangan, (4) bahasa yaitu mengeluarkan suara untuk menyatakan keinginan atau sebagai reaksi atas rangsangan, (5) sosial emosional yaitu menunjukkan respon emosi. Aspek perkembangan anak usia dini perlu distimulasi dengan tepat pada tahap perkembangannya. Semua aspek perkembangan anak sangat penting untuk dikembangkan dan diharapkan berkembang secara seimbang antara aspek satu dengan aspek yang lain khususnya perkembangan motorik.

Perkembangan motorik anak dibagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Keterampilan motorik kasar anak meliputi berjalan, berlari, melompat, menendang bola, dan melempar tangkap bola. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Keterampilan motorik halus lebih pada gerakan otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan yang tepat.

Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan motorik halus yang diharapkan dapat dicapai anak kelompok A (usia 4-5 tahun) adalah 1) membuat garis vertikal, horizontal, lengkung, kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran 2) menjiplak bentuk 3) mengkoordinasikan mata dan tangan untuk

melakukan gerakan rumit 4) melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan sesuatu dengan menggunakan berbagai media 5) mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media. Keterampilan motorik halus bermakna bagi proses aspek perkembangan anak untuk mendukung aspek-aspek lainnya seperti kognitif, bahasa serta sosial. Fungsi keterampilan motorik halus dapat melatih otot-otot tangan dan koordinasi antara tangan dan mata, melatih anak dalam penguasaan emosi, membantu anak memperoleh kemandiriannya, serta membantu mendapatkan penerimaan dari lingkungan sosial.

Keterampilan motorik sangatlah penting untuk dikembangkan sejak anak usia dini. Di Taman Kanak-kanak hendaknya memberikan stimulasi yang tepat dengan berbagai kegiatan yang menarik dalam pembelajaran motorik halus. Menurut Elisabeth B. Hurlock (1978: 157) ada hal penting dalam mempelajari keterampilan motorik yaitu kesiapan belajar, kesempatan belajar, kesempatan praktek, model yang baik, bimbingan, mempertahankan motivasi belajar anak perlu diperhatikan, setiap keterampilan motorik harus dipelajari secara individual, keterampilan sebaiknya dipelajari satu demi satu, orang tua yang terlalu mengekang atau selalu mengawasi kegiatan anak akan mempengaruhi keterampilan motorik halus. Selain itu, keterampilan motorik halus juga dipengaruhi oleh fasilitas atau media yang disediakan di sekolah maupun di rumah.

Pengembangan keterampilan motorik halus perlu distimulasi dengan cara atau strategi yang tepat. Salah satu langkah strategis dalam pengembangan keterampilan motorik halus pada anak dengan memahami karakteristik dan tujuan

pendidikan dan pembelajaran anak usia dini, termasuk dalam pengembangan keterampilan motorik halus anak. Beberapa komponen yang penting dalam penyelenggaraan proses kegiatan pembelajaran adalah kualitas guru, tersedianya sarana prasarana, serta metode pembelajaran.

Penerapan sarana dan prasarana khususnya media yang sesuai dengan karakteristik anak akan memudahkan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran, termasuk pengembangan keterampilan motorik halus. Salah satu media yang dapat digunakan dalam menstimulasi keterampilan motorik halus adalah alat permainan edukatif *maze* alur tulis. *Maze* alur tulis merupakan alat permainan edukatif yang terbuat dari kayu dan berisi beberapa bentuk alur, diantaranya: zig-zag, gelombang kecil, gelombang besar, variasi I (miring dan datar) dan variasi II (lengkung, datar, tegak, dan miring). Diperuntukkan bagi anak usia dari 4-5 tahun untuk menstimulasi keterampilan motorik halus, kelentukan jari-jemari dan koordinasi mata dengan tangan sehingga anak siap belajar menggambar, melukis dan menulis permulaan. *Maze* alur tulis ini adalah alat permainan edukatif yang dapat dilihat, dipegang dan diraba oleh anak. Menurut penelitian yang dilakukan oleh British Audio-Visual Association dalam Cucu Eliyati (2005: 107) menghasilkan temuan bahwa rata-rata jumlah informasi yang telah diperoleh seseorang melalui indera menunjukkan kompetensi yaitu, 75% melalui indera penglihatan (visual), 13% melalui indera pendengaran (auditori), 6% melalui indera sentuhan dan perabaan dan 6% melalui indera penciuman dan lidah.

Keterampilan motorik halus anak di TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta belum berkembang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangannya. Dari hasil observasi terdapat 14 anak yang perkembangan keterampilan motorik halusnya belum berkembang optimal, hal ini juga diperkuat dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan kepala sekolah, keterampilan motorik halus anak belum optimal seperti dalam kegiatan melipat kertas anak masih belum mampu melipat kertas dengan simetris, pada kegiatan menggambar terdapat beberapa anak yang cara mewarnainya masih kaku sehingga hasil pewarnaannya cenderung tidak rapi, selain itu ketika anak membuat sebuah gambar lingkaran hasil gambarnya belum sesuai dengan apa yang diharapkan, dalam membuat coretan tulisan masih belum rapi diantaranya masih ada yang belum bisa menulis dengan benar, serta pada saat menjiplak hasil jiplakan anak masih terlihat kurang rapi karena hasil jiplakan berbeda dengan jiplakan aslinya dan cenderung anak masih mengulang-ulang dalam membuat jiplakan, saat meronce anak masih kesulitan untuk memasukkan mutiara dengan benang, dan saat kegiatan mencocok hasilnya juga belum rapi bahkan diantaranya ada yang tidak sabar dan teliti sehingga hanya dengan beberapa kali mencocok anak langsung menyobek hasil kerjanya. Kegiatan pembelajaran motorik halus yang telah diterapkan oleh guru seperti kegiatan melipat, menempel, menggambar, menggunting dan kolase sudah pernah dilakukan akan tetapi karena keterbatasan media dan waktu guru untuk menilai dan mengajar, guru memberikan kegiatan membaca, menulis dan berhitung menggunakan media lembar kerja anak (LKA).

Alat permainan edukatif di TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta juga sangat terbatas terlihat hanya ada beberapa alat permainan edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran, sehingga dalam mengembangkan keterampilan motorik halus guru kurang bervariasi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, untuk menstimulasi keterampilan motorik halus guru jarang menggunakan alat permainan edukatif misalnya untuk menjiplak bentuk hanya ada pola dari kertas, pensil, buku tulis, dan crayon sehingga keterampilan motorik halus anak kurang terstimulasi. Selain itu suasana pembelajaran yang diciptakan guru untuk mengawali pembelajaran seperti bercerita dirasa kurang menyenangkan bagi anak terutama pada kegiatan motorik halus, anak sering tidak menyelesaikan tugas yang diberikan dengan alasan ingin cepat bermain di luar. Padahal suasana di Taman Kanak-Kanak harus menyenangkan bagi anak agar anak tidak cepat merasa bosan.

Permasalahan tersebut perlu diperbaiki sebagai upaya untuk mengembangkan keterampilan motorik halus. Dalam upaya pengembangan keterampilan motorik halus ini, perlu adanya penambahan dalam penggunaan alat permainan edukatif di dalam kelas. Salah satu alat permainan edukatif yang dapat dicoba untuk diterapkan sebagai alternatif variasi dalam alat permainan edukatif di dalam kelas adalah alat permainan edukatif *maze* alur tulis.

Penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis dalam menstimulasi perkembangan keterampilan motorik halus, diasumsikan dapat mengembangkan keterampilan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan, gerakan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari jemari

seperti kesiapan menulis dan menggambar, mampu mengkoordinasikan indera mata dan aktivitas tangan, mampu mengendalikan emosi dalam beraktivitas motorik halus. Selain itu alat permainan edukatif *maze* alur tulis ini juga diasumsikan dapat memberikan pengaruh untuk meningkatkan efektifitas kegiatan pembelajaran dan sarana prasarana sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif akan memberikan suasana belajar yang inovatif serta mampu membangkitkan motivasi belajar anak. Namun penggunaan *maze* alur tulis ini belum diterapkan di TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta.

Berdasarkan kelebihan pada alat permainan edukatif *maze* alur tulis dan kondisi pembelajaran di TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta, maka penulis tertarik melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis terhadap keterampilan motorik halus anak. Hal tersebut melatar belakangi dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif *Maze* Alur Tulis Terhadap Keterampilan Motorik Halus pada Anak Kelompok A TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Perkembangan keterampilan motorik halus di TK ABA Janturan belum berkembang secara optimal.

2. Kegiatan pembelajaran masih banyak yang menggunakan lembar kerja anak (LKA).
3. Alat permainan edukatif *maze* alur tulis belum pernah diterapkan sehingga dalam melatih keterampilan motorik halus belum bervariasi dan kurang menyenangkan bagi anak.

C. Batasan Masalah

Batas permasalahan dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis terhadap keterampilan motorik halus pada anak kelompok A TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Adakah pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis terhadap keterampilan motorik halus pada anak kelompok A TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis terhadap keterampilan motorik halus pada anak kelompok A di TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi anak

- a. Anak merasa senang dengan adanya kegiatan pembelajaran yang menggunakan alat permainan edukatif *maze* alur tulis sehingga keterampilan motorik halus anak dapat meningkat.
- b. Anak menemukan suasana baru dalam mengembangkan keterampilan motorik halus.

2. Bagi guru

- a. Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif melalui alat permainan edukatif *maze* alur tulis.
- b. Secara bertahap guru dapat mengaplikasikan penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis dan mengembangkan keterampilan motorik halus.

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan alat evaluasi dan koreksi dalam menstimulasi keterampilan motorik halus anak sehingga proses kegiatan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

G. Definisi Operasional Penelitian

a. Keterampilan Motorik Halus

Keterampilan motorik halus adalah kemampuan anak untuk melakukan aktivitas melalui penggunaan otot-otot kecil mengontrol tangan, jari dan ibu jari atau anggota tubuh tertentu dengan kecermatan dan koordinasi yang baik seperti

keterampilan menggunakan jari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan menggunakan alat-alat untuk mengerjakan suatu objek seperti membuat garis vertikal, horizontal, lengkung, kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran; menjiplak bentuk; mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan rumit; melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan sesuatu dengan menggunakan berbagai media; mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media.

b. *Maze* Alur Tulis

Maze alur tulis merupakan alat permainan edukatif yang terbuat dari kayu dan berisi beberapa bentuk alur, diantaranya: zig-zag, gelombang kecil, gelombang besar, variasi I (miring dan datar) dan variasi II (lengkung, datar, tegak, dan miring). Diperuntukkan bagi anak usia dari 4-5 tahun untuk menstimulasi keterampilan motorik halus, kelentukan jari-jemari dan koordinasi mata dengan tangan sehingga anak siap belajar menggambar, melukis dan menulis permulaan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Perkembangan Motorik Halus Usia 4-5 Tahun

1. Pengertian Perkembangan Motorik Halus Usia 4-5 Tahun

Yudha M. Saputra & Rudiyanto (2005: 113) perkembangan merupakan istilah umum yang mengacu pada kemajuan dan kemunduran yang terjadi sepanjang hayat. Pertumbuhan berkaitan dengan perubahan fungsi pada perkembangan. Jadi perkembangan meliputi semua aspek dari perilaku manusia, dan sebagai hasil yang hanya dapat dipisahkan dalam periode usia. Dukungan pertumbuhan terhadap perkembangan sepanjang hidup merupakan sesuatu yang berarti. Oleh karena itu perlu perkembangan motorik sejak usia dini.

Keterampilan juga dibutuhkan dalam rangka mempersiapkan anak di masa depan. Menurut Yudha dan Rudiyanto (2005: 7) keterampilan adalah kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas seperti motorik, bahasa, sosial-emosional, kognitif dan afektif (nilai-nilai moral). Keterampilan yang dipelajari dengan baik akan berkembang menjadi kebiasaan. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 99) keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Jadi dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas dalam usahanya untuk menyelesaikan tugas.

Dini P. Daeng Sari (1996: 121) menyatakan bahwa motorik halus adalah aktivitas motorik yang melibatkan aktivitas otot-otot kecil atau halus, gerakan ini lebih menuntut koordinasi mata dan tangan serta kemampuan pengendalian gerak

yang baik, yang memungkinkan untuk melakukan ketepatan dan kecermatan dalam gerakan-gerakannya. Sedangkan menurut John W. Santrok (2007: 217) menyatakan bahwa motorik halus anak Taman Kanak-kanak ditekankan pada koordinasi gerakan motorik halus dalam hal ini berkaitan dengan meletakkan atau memegang suatu obyek dengan menggunakan jari tangan. Saat usia 4 tahun koordinasi gerakan motorik halus anak sangat berkembang bahkan hampir sempurna, sedangkan saat usia 5 tahun koordinasi gerakan motorik halus berkembang pesat. Pada masa ini anak telah mampu mengkoordinasikan gerakan mata dengan tangan, lengan, dan tubuh secara bersama.

Sumantri (2005: 143) menyatakan bahwa keterampilan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan kelompok otot-otot kecil seperti jari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan menggunakan alat-alat untuk mengerjakan suatu objek.

Berdasarkan pendapat Dini P. Daeng Sari, John W. Santrok, dan Sumantri di atas maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik halus adalah kemampuan anak untuk melakukan aktivitas melalui penggunaan otot-otot kecil mengontrol tangan, jari dan ibu jari atau anggota tubuh tertentu dengan kecermatan dan koordinasi yang baik seperti keterampilan menggunakan tangan dengan tepat. Keterampilan motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang berkelanjutan dan rutin.

2. Faktor yang Mempengaruhi Motorik Halus

Husein dkk dalam Sumantri (2005: 5), menjelaskan bahwa terdapat beberapa jumlah faktor yang mempengaruhi perkembangan keterampilan motorik kasar maupun halus pada usia dini antara lain keturunan, makanan bergizi, masa pralahir, intelegensi, pola asuh dan peran ibu, kesehatan, perbedaan budaya dan ekonomi, perbedaan jenis kelamin dan adanya rangsangan dari lingkungan serta aktivitas jasmani.

Kartini Kartono (1995: 21) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar maupun halus anak sebagai berikut:

- a. Faktor hereditas (warisan sejak lahir atau bawaan)
- b. Faktor lingkungan yang menguntungkan atau merugikan kematangan fungsi-fungsi organis dan fungsi psikis
- c. Aktivitas anak sebagai subjek yang bebas yang berkemauan, kemampuan, mempunyai emosi serta usaha untuk membangun diri sendiri.

Hal senada disampaikan oleh Elisabeth B. Hurlock (1978: 154) menyatakan beberapa kondisi yang mempengaruhi laju perkembangan motorik anak, antara lain:

- a. Sifat dasar genetik, termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan mempengaruhi laju perkembangan motorik.
- b. Awal kehidupan pascalahir tidak ada hambatan pada kondisi lingkungan yang tidak menguntungkan, semakin aktif janin semakin cepat perkembangan motorik anak.

- c. Kondisi pralahir yang menyenangkan (gizi makanan sang ibu) lebih mendorong perkembangan motorik yang lebih cepat pada pascalahir, ketimbang kondisi pralahir yang tidak menyenangkan.
- d. Kelahiran yang sukar, khususnya apabila ada kerusakan pada otak akan memperlambat perkembangan motorik.
- e. Seandainya tidak ada gangguan lingkungan, maka kesehatan dan gizi yang baik selama awal kehidupan pascalahir akan mempercepat perkembangan motorik.
- f. Anak yang IQ-nya tinggi menunjukkan perkembangan yang lebih cepat ketimbang anak yang IQ-nya normal atau di bawah normal.
- g. Adanya rangsangan, dorongan dan kesempatan untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik.
- h. Perlindungan yang berlebihan akan melumpuhkan kesiapan berkembangnya kemampuan motorik.
- i. Karena rangsangan dan dorongan yang lebih banyak dari orang tua, maka perkembangan motorik anak yang pertama cenderung lebih baik ketimbang perkembangan motorik anak yang lahir kemudian.
- j. Kelahiran sebelum waktunya biasanya memperlambat perkembangan motorik pada waktu lahir berada di bawah tingkat perkembangan bayi yang lahir tepat waktunya.
- k. Cacat fisik, seperti kebutaan akan memperlambat perkembangan motorik.

1. Dalam perkembangan motorik, perbedaan jenis kelamin, warna kulit, dan sosial ekonomi lebih banyak disebabkan oleh perbedaan motivasi dan metode pelatihan ketimbang karena perbedaan bawaan.

Berdasarkan pendapat dari Husein, Kartini Kartono, dan Elisabeth B. Hurlock maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan motorik halus tidak lepas dari sifat dasar genetik serta keadaan pascalahir. Hal tersebut berhubungan dengan pola perlakuan yang diberikan kepada anak serta faktor internal dan eksternal yang ada di sekeliling anak serta pemberian gizi yang cukup. Faktor-faktor tersebut menyebabkan anak memiliki perbedaan dalam keterampilan motorik halus sehingga tidak semua mudah untuk mempelajari keterampilan motorik halus, ada yang cepat terampil ada pula yang lambat dalam belajar motorik halus.

3. Prinsip dalam Perkembangan Motorik Halus

Yudha M. Saputra (2005: 114) menjelaskan bahwa prinsip perkembangan motorik kasar maupun halus adalah suatu perubahan baik fisik maupun psikis sesuai dengan masa pertumbuhannya. Perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh gizi, status kesehatan, dan perlakuan motorik yang sesuai dengan masa perkembangannya.

Sumantri (2005: 147-148) menjelaskan bahwa perkembangan motorik halus anak usia dini hendaknya memperhatikan beberapa prinsip-prinsip antara lain:

- a. Berorientasi pada kebutuhan anak.

Ragam jenis kegiatan pembelajaran motorik halus hendaknya dilakukan melalui analisis kebutuhan yang disesuaikan dengan berbagai aspek perkembangan dan kemampuan pada masing-masing anak.

- b. Belajar sambil bermain

Upaya stimulasi yang diberikan pendidik dilakukan dalam situasi yang menyenangkan. Melalui kegiatan bermain anak dapat diajak untuk berekspresi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya sehingga diharapkan kegiatan akan bermakna.

- c. Kreatif dan inovatif

Aktivitas kreatif dan inovatif dapat dilakukan oleh pendidik melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berfikir kritis dan menemukan hal-hal baru.

- d. Lingkungan kondusif

Lingkungan harus diciptakan sangat menarik, sehingga anak akan betah. Selain itu juga harus memperhatikan keamanan dan kenyamanan anak yang penataannya disesuaikan dengan ruang gerak anak dalam bermain dan tidak menghalangi interaksi dengan pendidik atau dengan temannya.

- e. Tema

Jika kegiatan yang dilakukan memanfaatkan tema, maka pemilihan tema hendaknya disesuaikan dari hal-hal yang paling dekat dengan anak, sederhana dan menarik minat anak. Penggunaan tema dimaksudkan agar anak mampu mengenali berbagai konsep secara mudah dan jelas.

f. Mengembangkan keterampilan hidup

Pengembangan keterampilan hidup didasarkan dua tujuan yaitu memiliki kemampuan untuk menolong diri sendiri (*self help*), disiplin dan sosialisasi dan memiliki bekal keterampilan dasar untuk melanjutkan jenjang selanjutnya.

g. Menggunakan kegiatan terpadu

Kegiatan pengembangan hendaknya dirancang dengan menggunakan model pembelajaran terpadu dan beranjak dari tema yang menarik minat anak.

h. Kegiatan berorientasi pada prinsip-prinsip perkembangan anak

Anak belajar dengan sebaik-baiknya apabila kebutuhan fisiknya terpenuhi serta merasakan aman dan tentram secara psikologis, siklus belajar anak selalu berulang.

Berdasarkan pendapat Yudha M. Saputra dan Sumantri maka dapat disimpulkan bahwa prinsip dalam perkembangan motorik halus anak hendaknya memperhatikan gizi kesehatan anak, karakteristik perkembangan anak, dan lingkungan yang kondusif untuk pengoptimalan stimulasi yang diberikan oleh guru kepada anak.

4. Tujuan dan Fungsi Perkembangan Motorik Halus

Sumantri (2005: 146) mengemukakan bahwa tujuan perkembangan motorik halus di usia 4-6 tahun adalah anak:

- a. Mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan
- b. Mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari jemari, seperti kesiapan menulis, menggambar, dan manipulasi benda

- c. Mampu mengkoordinasikan indera mata dan aktivitas tangan
- d. Mampu mengendalikan emosi dalam beraktivitas motorik halus

Yudha M. Saputra (2005: 115) menyatakan bahwa tujuan perkembangan motorik halus ialah:

- a. Mampu memfungsikan otot-otot kecil seperti gerakan jari-jari tangan
- b. Mampu mengkoordinasikan kecepatan tangan dengan mata
- c. Mampu mengendalikan emosi

Berdasarkan pendapat Sumantri dan Yudha M. Saputra maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari perkembangan motorik halus adalah anak mampu memfungsikan otot-otot kecil pada jari-jemari tangan, mengkoordinasikan tangan dengan mata, serta mampu mengendalikan emosi anak.

Elisabeth B. Hurlock (1978: 162) menyatakan bahwa keterampilan motorik kasar maupun halus yang berbeda memainkan peranan yang berbeda pula dengan penyesuaian sosial dan pribadi anak. Sebagian keterampilan berfungsi membantu anak untuk memperoleh kemandirannya, sedangkan sebagian lainnya berfungsi untuk membantu mendapatkan penerimaan sosial. Fungsi pengembangan keterampilan motorik halus menurut Sumantri (2005: 146) adalah mendukung aspek pengembangan lainnya seperti kognitif dan bahasa serta sosial.

Yudha M. Saputra (2005: 116) mengemukakan fungsi perkembangan motorik halus yaitu:

- a. Sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan gerakan kedua tangan
- b. Sebagai alat untuk mengembangkan koordinasi kecepatan tangan dengan gerakan mata
- c. Sebagai alat untuk melatih penguasaan emosi

Berdasarkan pendapat Elisabeth B. Hurlock dan Yudha M. Saputra maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik halus pada anak sangatlah penting dikembangkan, dari beberapa fungsi di atas yaitu keterampilan motorik halus dapat melatih kemampuan kemandirian anak, mendapatkan penerimaan dari lingkungan sosial, melatih otot-otot tangan dan koordinasi antara tangan dan mata serta melatih anak dalam penguasaan emosi.

5. Ciri-ciri Perkembangan Motorik Halus Usia 4-5 Tahun

Sumantri (2005: 104), menunjukkan indikator perkembangan motorik halus anak berdasarkan kronologi usia, yaitu:

Usia 4 Tahun:

- a. Membangun menara setinggi 11 kotak
- b. Membangun sesuatu yang berarti bagi anak tersebut dan gambar tersebut dapat dikenali orang lain
- c. Mempergunakan gerakan-gerakan jemari dalam permainan jemari
- d. Menjiplak gambar kotak
- e. Menulis beberapa huruf

Usia 5 Tahun:

- a. Menulis nama depan
- b. Membangun menara setinggi 12 kotak
- c. Mewarnai dengan garis-garis
- d. Memegang pensil dengan benar antara ibu jari dan dua jari
- e. Menggambar orang beserta rambut dan hidung

- f. Menjiplak persegi panjang dan segitiga
- g. Memotong bentuk-bentuk sederhana

Yudha M. Saputra & Rudyanto (2005: 120-121) mengemukakan ciri-ciri keterampilan motorik halus yaitu:

1. Keterampilan Motorik Halus Anak Umur > 3-4 Tahun
 - a. Meremas kertas
 - b. Memakai dan membuka pakaian dan sepatu sendiri
 - c. Menjiplak pola sederhana
 - d. Menggambar garis, lingkaran, dan silang (garis tegak dan datar)
 - e. Menyusun menara empat sampai tujuh balok
2. Keterampilan Motorik Halus Anak Umur > 4-5 tahun
 - a. Menempel
 - b. Mengerjakan *puzzel* (menyusun potongan-potongan gambar)
 - c. Menjahit sederhana
 - d. Makin terampil menggunakan jari tangan (mewarnai dengan rapi)
 - e. Mengisi pola sederhana (dengan sobekan kertas, stempel)
 - f. Mengancingkan baju
 - g. Menggambar dengan gerakan naik turun bersambung (seperti gunung atau bukit)
 - h. Menarik garis lurus dan lengkung, miring

Berdasarkan pendapat Sumantri dan Yudha M. Saputra & Rudyanto maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri keterampilan motorik halus usia 4-5 tahun

diantaranya menjiplak gambar kotak, menjiplak persegi panjang dan segitiga serta menjiplak pola sederhana.

B. Kajian Tentang Alat Permainan Edukatif

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar pada hakikatnya adalah suatu proses komunikasi (penyampaian pesan). Guru bertindak sebagai komunikator yang bertugas menyampaikan pesan pembelajaran kepada penerima pesan yaitu anak. Agar pesan pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh anak dalam proses komunikasi pembelajaran tersebut diperlukan wahana penyalur pesan yang disebut media pembelajaran.

Arief S. Sadiman, dkk (2009: 7) mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan Ahmad Rohani (1997: 3) menjelaskan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat diindera yang berfungsi sebagai perantara atau sarana atau alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar). Media yang digunakan berupa perangkat keras atau lunak untuk mencapai proses dan hasil secara efektif, efisien, dan mudah.

Heinich, Molendra, dan Russell (Badru Zaman, dkk, 2008: 44) berpendapat bahwa media merupakan alat komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata kata medium yang harfiah berarti

perantara, yaitu perantara sumber (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*) misalnya film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan dalam rangka mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan pendapat Arief S. Sadiman, Ahmad Rohani, dan Heinich dkk maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara atau sarana atau alat untuk proses komunikasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian anak dalam proses kegiatan belajar mengajar dalam rangka mencapai hasil tujuan belajar secara efektif, efisien dan mudah.

2. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Cucu Eliyati (2005: 113), jenis-jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk proses kegiatan belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- 1) Media visual adalah media yang dapat dilihat saja. Media visual ini terdiri dari media yang diproyeksikan, misalnya *overhead proyektor* (OHP) dan media yang tidak dapat diproyeksikan, misalnya gambar diam, media grafis, media model, dan media realita.
- 2) Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari tema, misalnya radio, dan kaset.
- 3) Media audio-visual adalah kombinasi dari media audio dan media visual, misalnya televisi, video pendidikan dan slide suara.

Badru Zaman, dkk (2008: 418) menjelaskan bahwa jenis media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis yaitu sebagai berikut:

1) Media visual

Media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa atau media yang hanya dapat dilihat. Media visual terdiri dari atas media yang dapat di proyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non- projected visual*). Contoh dari media visual dapat diproyeksikan yaitu OHP (*overhead projection*). Sedangkan media yang tidak dapat diproyeksikan gambar diam atau gambar mati, media grafis, media model realita.

2) Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat mengadung pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Contohnya kaset suara, dan program radio.

3) Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut pandangdengar, contohnya program televisi atau video pendidikan atau instruksional, program slide suara.

Berdasarkan pendapat Cucu Eliyati dan Badru Zaman maka dapat disimpulkan bahwa media terdiri dari beberapa jenis yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual. Media visual merupakan media yang dapat dilihat dengan indera penglihatan yang di dalamnya terdapat media model misalnya alat

permainan edukatif. Media audio merupakan media yang dapat didengar dengan indera pendengaran, misalnya program kaset dan radio. Media audiovisual merupakan kombinasi dari media visual dan media audio, misalnya program televisi. Berdasarkan ketiga jenis media tersebut maka dapat digunakan dalam mencapai proses dan hasil dari tujuan pembelajaran terutama pembelajaran di Taman Kanak-kanak.

3. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Depdiknas (2007: 2) mendefinisikan alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana dan peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Tedjasaputra dalam Kamtini dan Husni (2005: 61) menjelaskan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang secara optimal mampu merangsang dan menarik minat anak, sekaligus mampu mengembangkan berbagai jenis potensi anak dan dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas. Hal ini serupa dengan diungkapkan oleh Andang Ismail (2009: 157) bahwa alat permainan edukatif merupakan serangkaian yang digunakan anak, orang tua maupun guru untuk meningkatkan kemampuan kognitif, sosial emosional dan spiritual anak sehingga muncul kecerdasan dan mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak.

Berdasarkan pendapat Andang Ismail dan Depdiknas maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana dan peralatan untuk bermain yang mengandung nilai

edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dan menarik bagi anak.

4. Ciri-Ciri, Syarat dan Fungsi Alat Permainan Edukatif

Alat permainan dapat dikatakan edukatif apabila memiliki ciri-ciri salah satunya yaitu mengandung nilai-nilai pendidikan. Selain itu dalam pembuatan alat permainan edukatif memiliki syarat yang harus dipenuhi sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan sehingga akan aman saat menggunakan dan dapat berfungsi untuk menstimulasi perkembangan anak. Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai ciri-ciri, syarat dan fungsi alat permainan edukatif (APE).

Ciri-ciri alat permainan edukatif (APE) menurut Andang Ismail (2009: 109-146) antara lain:

- 1) Merangsang anak secara aktif berpartisipasi dalam proses, tidak hanya diam secara pasif dan hanya melihat.
- 2) Bentuk mainan “*unstructure*” sehingga memungkinkan anak untuk membentuk, mengubah dan mengembangkan imajinasinya.
- 3) Dibuat dengan tujuan untuk mengembangkan aspek perkembangan tertentu sesuai dengan tahapan usianya.
- 4) Desain yang mudah dan sederhana sehingga tidak menghambat kebebasan anak untuk berkreativitas.
- 5) Aman bagi anak, baik dari cat, warna serta bahan dasarnya yang rapi dan tidak tajam sehingga membantu orang tua atau pendidik dalam mengawasi kegiatan anak.

Pendapat di atas memiliki kesamaan dengan pendapat yang diungkapkan oleh Tedjosaputra (Kamtini dan Husni, 2005: 61) bahwa ciri-ciri alat permainan edukatif (APE) yaitu dapat dimanfaatkan dengan berbagai tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk, ditujukan terutama untuk anak-anak prasekolah; segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk, penggunaan cat, maupun pemilihan bahannya; membentuk anak untuk terlibat secara aktif dan sifatnya konstruktif. Jadi dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri alat permainan edukatif adalah dapat digunakan oleh anak dengan berbagai cara sesuai dengan kreativitasnya untuk mengembangkan aspek tertentu.

Pembuatan alat permainan edukatif (APE) tentu memiliki syarat-syarat yang harus dipenuhi sehingga memberikan dampak positif bagi penggunaannya. Prasyarat alat permainan edukatif (APE) yaitu mengandung nilai pendidikan, tidak berbahaya bagi anak (aman), menarik dilihat dari warna dan bentuknya sederhana, tidak mudah rusak, ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak (Depdiknas, 2007: 8).

Menurut Andang Ismail (2009: 138), fungsi alat permainan edukatif (APE) memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta dan bahasa, dapat menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik, menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan serta meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak.

5. Pentingnya Alat Permainan Edukatif

Alat Permainan Edukatif (APE) menjadi sebuah kebutuhan yang amat strategis bagi anak-anak karena memiliki nilai-nilai pendidikan bagi anak. Menurut Andang Ismail (2009: 113) pentingnya Alat Permainan Edukatif (APE) antara lain: (1) Melatih konsentrasi anak karena pembelajarannya yang disampaikan dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dapat membantu anak untuk mempertahankan konsentrasi karena anak merasa tertarik dengan alat peraga yang digunakan, (2) Mengajar menjadi lebih cepat karena pembelajaran dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) guru dapat menjelaskan banyak sekali hal dengan waktu yang singkat dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, sebaliknya jika guru lebih banyak menggunakan kata-kata lisan saat pembelajaran maka dapat disalah artikan oleh anak dan membutuhkan waktu yang lama. Selain itu menyampaikan dengan alat peraga akan lebih berhasil dibandingkan dengan hanya melalui kata-kata dan (3) Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena cara mengajar yang disampaikan dengan bentuk yang berbeda-beda akan memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu membangkitkan motivasi belajar. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) juga harus bervariasi agar tidak membosankan.

6. Jenis Alat Permainan Edukatif

Laila Khoiris (2012) menyatakan bahwa pada saat ini terdapat berbagai jenis alat permainan edukatif untuk anak TK yang telah dikembangkan yakni:

1. Boneka tangan yang dikembangkan oleh Elizabeth Peabody.

2. Puzzle geometri ciptaan Dr. Maria Montessori.
3. Balok *cruissenaire* ciptaan George Cruissenaire.
4. Balok *blockdoss* ciptaan Froebel.
5. Boneka jari.
6. Kotak alfabet.
7. Kartu lambang bilangan.
8. Kartu pasangan.
9. *Puzzle* jam.
10. Loto warna dan bentuk.
11. *Maze* (papan alur).

Cucu Eliyati (2005: 65) mengemukakan bahwa jenis-jenis alat permainan edukatif untuk anak usia dini yang telah dikembangkan saat ini diantaranya berdasarkan alat permainan yang telah diciptakan oleh para ahli yaitu Dr. Maria Montessori, George Cruissenaire, Peabody dan Frobel. Alat permainan edukatif ini banyak ditemukan di lembaga pendidikan untuk anak usia dini di Indonesia diantaranya: boneka tangan, *puzzel* geometri, papan bidang, balok *cruissenaire*, balok *blockdoss*, boneka jari, *puzzle* besar, kotak alfabet, kartu pasangan, kartu lambang bilangan, *maze*, dan lotto warna.

Berdasarkan pendapat Laila Khoiris dan Cucu Eliyati maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif *maze* (papan alur) dapat digunakan sebagai alat untuk menstimulasi keterampilan motorik halus anak.

7. Pengertian *Maze* Alur Tulis

Alat yang digunakan dalam proses pembelajaran akan lebih menarik jika menggunakan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif yang digunakan dalam proses pembelajaran harus inovatif agar tidak membosankan bagi anak. Salah satu alat permainan edukatif yang dapat digunakan dalam menstimulasi keterampilan motorik halus adalah menggunakan *maze* alur tulis.

Kamus Besar Bahasa Inggris-Indonesia (1995) *maze* adalah jalan yang bersimpang atau berliku-liku. Sedangkan menurut Fatih Ali (2014) *maze* alur tulis adalah papan alur yang mempunyai beberapa bentuk alur diantaranya zig-zag, gelombang kecil, gelombang besar, variasi I (miring dan datar) dan variasi II (lengkung, datar, tegak, dan miring). Senada dengan pendapat tersebut Asolihin (2012) menyatakan bahwa *maze* alur tulis adalah alat permainan edukatif yang terbuat dari kayu yang terdiri dari beberapa alur dan setiap alurnya memiliki warna yang berbeda-beda sehingga dapat menarik perhatian anak.

Berdasarkan pendapat Fatih Ali, Asolihin, dan Kamus Besar Bahasa Inggris-Indonesia di atas maka dapat disimpulkan bahwa *maze* alur tulis merupakan alat permainan edukatif yang terbuat dari papan kayu berisi beberapa bentuk alur, diantaranya: zig-zag, gelombang kecil, gelombang besar, variasi I (miring dan datar) dan variasi II (lengkung, datar, tegak, dan miring). *Maze* alur tulis ini adalah alat permainan edukatif yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

8. Kegunaan *Maze* Alur Tulis

Maze alur tulis merupakan alat permainan edukatif yang sesuai untuk menstimulasi perkembangan motorik halus anak. Menurut Fatih Ali (2014) menyatakan bahwa kegunaan *maze* alur tulis antara lain: untuk menstimulasi keterampilan motorik halus, kelentukan jari-jemari dan koordinasi mata dengan tangan sehingga anak siap belajar menggambar, melukis dan menulis permulaan, melatih kesabaran, serta melatih mempelajari garis atau bentuk. Sedangkan menurut Asolihin (2012), manfaat *maze* alur tulis adalah untuk anak yang sedang belajar menggambar, melukis dan menulis permulaan.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa manfaat *maze* alur tulis adalah untuk menstimulasi keterampilan motorik halus, kelentukan jari-jemari dan koordinasi mata dengan tangan sehingga anak siap belajar menggambar, melukis dan menulis permulaan.

9. Kelebihan dan Kekurangan *Maze* Alur Tulis

Alat permainan edukatif *maze* alur tulis yang digunakan dalam kegiatan belajar memiliki kelebihan dibandingkan dengan alat permainan edukatif yang lainnya. Kelebihan *maze* alur tulis merupakan alat permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak dan memiliki bentuk, warna yang menarik. *Maze* alur tulis dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak yaitu untuk menstimulasi perkembangan motorik halusnya. Selain itu warna yang berbeda-beda setiap alurnya dapat membuat anak tertarik, sehingga pengalaman anak ketika belajar menggunakan *maze* alur tulis akan lebih berkesan.

Meskipun memiliki banyak kelebihan, alat permainan *maze* alur tulis juga memiliki kekurangan dalam pemanfaatannya sebagai alat permainan edukatif *maze* alur tulis yaitu terletak pada papan alur yang dapat tergeser saat menggunakannya.

C. Pembelajaran Menggunakan *Maze* Alur Tulis

Proses pembelajaran terbagi dalam tiga bagian yaitu pendahuluan, inti, dan penutup (Udin S. Winataputra, 1998: 124). Pendahuluan merupakan pengantar atau pengarahan mengenai kegiatan pembelajaran pada hari tersebut. Inti merupakan pokok pembelajaran pada hari tersebut. Penutup merupakan *review* mengenai seluruh kegiatan yang telah dilakukan pada hari tersebut. Dalam hal ini mejiplak bentuk dengan menggunakan alat permainan edukatif *maze* alur tulis masuk dalam kegiatan inti.

Berdasarkan pendapat di atas maka langkah-langkah penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis dan menstimulasi keterampilan motorik halus pada anak terdiri dari beberapa tahapan.

- a. Guru memperkenalkan *maze* alur tulis dalam proses pembelajaran.
- b. Guru bersama anak-anak menggunakan *maze* alur tulis dengan cara meletakkan *maze* alur tulis di atas kertas atau buku dan memasukkan pensil pada lubang alur dari ujung sampai ujung mengikuti bentuk alur.
- c. Anak diminta menggunakan *maze* alur tulis sesuai yang telah diajarkan guru.

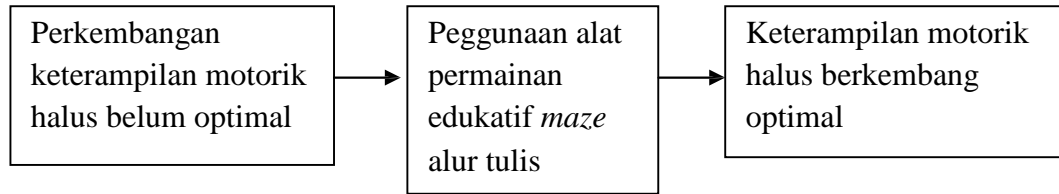
Langkah-langkah yang telah dipaparkan akan digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran yang dituangkan dalam rencana kegiatan harian (RKH), dengan harapan proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

D. Kerangka Pikir

Penelitian ini didasarkan pada belum optimalnya keterampilan motorik halus di TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta. Kegiatan pembelajaran masih banyak yang menggunakan lembar kerja anak (LKA) serta kurangnya alat permainan edukatif didalam kelas.

Mengingat keterampilan motorik halus sangatlah penting, maka perlu adanya alat permainan edukatif. Ada banyak alat permainan edukatif salah satunya *maze* alur tulis. *Maze* alur tulis adalah alat permainan edukatif yang terbuat dari kayu dan berisi beberapa bentuk alur, diantaranya: zig-zag, gelombang kecil, gelombang besar, variasi I (miring dan datar) dan variasi II (lengkung, datar, tegak, dan miring). Diperuntukkan bagi anak usia dari 4-5 tahun untuk menstimulasi keterampilan motorik halus, kelentukan jari-jemari, ketepatan dan kerapian. Kelentukan jari-jemari terlihat saat anak menjiplak *maze* alur tulis dengan lentur. Ketepatan terlihat saat anak menjiplak *maze* alur tulis sesuai dengan pola. Sedangkan kerapian terlihat saat anak menjiplak *maze* dengan tidak berulang-ulang. Sehingga dengan adanya alat permainan edukatif *maze* alur tulis keterampilan motorik halus anak dapat berkembang optimal.

Adapun skema kerangka pikir yang dapat peneliti gambarkan dalam penelitian ini adalah



Gambar. 1. Skema Kerangka Pikir

E. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir maka dapat dirumuskan hipotesisnya yaitu: Ada pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis terhadap keterampilan motorik halus di TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta.

BAB III

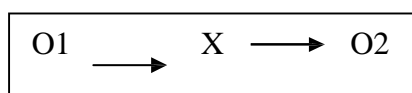
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Menurut Sugiyono (2010: 107), penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Jadi dalam penelitian eksperimen digunakan untuk menyelidiki ada tidaknya hubungan sebab akibat dengan cara memberikan perlakuan tertentu. Oleh sebab itu, berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, maka metode yang dipilih oleh peneliti adalah eksperimen.

Penelitian ini menggunakan *Quasi Experiment*. Menurut Sugiyono (2010: 110) ada 3 macam desain yang termasuk dalam katagori *Quasi Experiment*, yaitu: (1) *One-shot case study*, (2) *One-Group Pre-test and Post-test Design*, dan (3) *Intact- Group Comparasion*.

Penelitian ini menggunakan desain yang kedua yaitu *One-Group Pre- test and Post-test*. Dalam penelitian ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Observasi yang dilakukan sebelum perlakuan (O1) disebut *pre-test*, dan observasi setelah perlakuan (O2) disebut *post-test*. Berikut ini adalah desain eksperimen dapat dilihat dibawah ini.



Gambar. 2 . Desain *One-Group Pre-test and Post- test* menurut Suharsimi Arikunto (1995: 508).

Keterangan:

O1 = *pre-test*

X = perlakuan

O2 = *post-test*

Sugiyono (2010: 126) mengemukakan bahwa terdapat tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Test Awal (*pre-test*)

Peneliti memberikan tes awal (O1), pada tahap awal ini. Peneliti melakukan tes yang berkaitan dengan keterampilan motorik halus anak TK ABA Janturan Umbulharjo. Kemudian peneliti menghitung rata-rata hasil *pre-test* untuk menentukan kondisi awal subjek.

2) Perlakuan (*treatment*)

Kenakan perlakuan (X), peneliti memberikan perlakuan terhadap subjek, perlakuan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu menggunakan alat permainan edukatif *maze* alur tulis dilaksanakan di TK kelompok A setelah dilakukan *pre-test* sebelumnya. Peneliti menerapkan perlakuan yang diberikan untuk anak yaitu dengan menggunakan alat permainan edukatif *maze* alur tulis sebanyak 5 kali pertemuan, dalam masing-masing pertemuan dilakukan selama 30 menit.

3) Tes akhir (*post-test*)

Berikan *post-test* (O2) sebagai tes akhir. Selama diberi perlakuan, peneliti melakukan tes akhir atau *post-test*. Skor rata-rata setiap anak selama lima hari

treatment dijumlahkan dan kemudian dihitung rata-ratanya untuk menentukan hasil data setelah diberi perlakuan.

- 4). Bandingkan rata-rata O1 dan O2 untuk melihat perbedaan atau selisih pengaruh yang ditimbulkan.
- 5). Selanjutnya menetapkan taraf signifikan hasil eksperimen. Peneliti menggunakan rumus uji-t dalam menentukan taraf signifikan hasil penelitian.
- 6). Membuat interpretasi mengenai hasil penelitian dan menuliskan dalam laporan eksperimen.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei sampai Juni tahun ajaran 2014/2015

C. Populasi Penelitian

Suharsimi Arikunto (2006: 130) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Sedangkan sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Subjek penelitian ini yaitu 19 anak, 14 putra dan 5 putri kelompok A di TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2006: 134) apabila subjeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Jadi dari pengertian subjek di atas peneliti

mengambil sebuah penelitian populasi karena jumlah anak atau subjek kelompok A berjumlah 19 anak.

D. Variabel Penelitian

Variabel adalah gejala-gejala yang menunjukkan variasi baik dari jenisnya maupun tingkahnya disebut variabel. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 119) terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*).

1. Variabel bebas (*independent*) yaitu yang mempengaruhi variabel lain. Variabel *independent* pada penelitian ini yaitu alat permainan edukatif *maze* alur tulis.
2. Variabel terikat (*dependent*) yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain. Variabel *dependent* pada penelitian ini adalah keterampilan motorik halus. Keterampilan motorik halus dapat didefinisikan yaitu pengorganisasian penggunaan kelompok otot-otot kecil seperti jari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan menggunakan alat-alat untuk mengerjakan suatu objek.

E. Teknik Pengumpulan Data

Moh. Nazir (2005: 172) mengemukakan bahwa teknik pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Sugiyono (2010: 308) mengemukakan bahwa teknik pengumpulan

data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dari kedua pendapat, peneliti menyimpulkan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah atau prosedur yang sistematis dan standar untuk mendapatkan data yang diperlukan, merupakan langkah paling penting dalam penelitian.

Nana Syaodih Sukmadinata (2005: 216) menyatakan bahwa ada beberapa teknik pengumpulan data yaitu wawancara, angket, observasi, dan studi dokumenter. Menurut Suharsimi Arikunto (2005: 100), teknik pengumpulan data adalah angket (*questionnaire*), wawancara atau interviu (*interview*), pengamatan (*observation*), ujian atau tes (*test*), dan dokumentasi (*documentation*). Sedangkan menurut Sugiyono (2010: 194), teknik pengumpulan data yaitu melalui wawancara, angket (kuesioner), dan observasi.

Dalam penelitian ini, sesuai dengan jenis penelitian dan hasil yang ingin dicapai, maka peneliti memilih teknik pengumpulan data penelitian berupa observasi dan dokumentasi.

1. Pengamatan (*Observation*)

Nana Syaodih Sukmadinata (2010: 220) menyatakan bahwa pengamatan atau (*observation*) merupakan suatu teknik atau pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Suharsimi Arikunto (2010: 199) menjelaskan bahwa observasi atau pengamatan adalah meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh indera. Observasi atau pengamatan ini dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai

pelaksanaan pembelajaran di kelas serta partisipasi yang ditujukan anak pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung tanpa mengganggu kegiatan pembelajaran. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan dalam bentuk *check list* berupa catatan lapangan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan hasil belajar anak yang diarsipkan. Dokumentasi berupa kumpulan atau rekam jejak berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan atau catatan-catatan guru terhadap perkembangan anak sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan sebelumnya. Dokumentasi digunakan untuk memberikan gambaran nyata mengenai kegiatan anak pada saat proses pembelajaran berlangsung. Foto tersebut berfungsi untuk merekam kegiatan penting yang dilakukan anak pada saat proses pembelajaran yang menggambarkan tentang partisipasi anak dalam kegiatan pembelajaran.

F. Instrumen Penelitian

a. Lembar Observasi

Wina Sanjaya (2009: 84) menyatakan bahwa instrumen adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Dalam penelitian eksperimen ini teknik pengumpulan data diperoleh dari observasi dan dokumentasi. Observasi atau pengamatan dilaksanakan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan mengenai aktivitas anak didik. Instrumen observasi yang digunakan adalah *check list*. *Check list* atau daftar cek adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer

hanya memberi tanda (√). *Check list* merupakan alat observasi yang praktis sebab semua aspek yang diteliti sudah ditentukan terlebih dahulu. Instrumen ini dikembangkan dari pendapat Dini P. Daeng Sari (1996: 721) yang menyatakan bahwa keterampilan motorik halus adalah aktivitas motorik yang melibatkan aktivitas otot-otot kecil atau halus, gerakan ini menuntut koordinasi mata dan tangan serta pengendalian gerak yang baik yang memungkinkannya untuk melakukan ketepatan dan kecermatan dalam gerakannya. Berikut adalah kisi-kisi instrumen observasi.

Tabel. 1. Kisi-kisi Penilaian Keterampilan Motorik Halus

Komponen-Komponen Motorik Halus											
Ketepatan				Kerapian				Kelentukan Jari			
4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1

Tabel. 2. Rubrik penilaian indikator kerapian

Kriteria	Skor	Deskripsi
BSB	4	Anak mampu menjiplak bentuk <i>maze</i> dengan tidak berulang-ulang (rapi) dan antusias
BSH	3	Anak mampu menjiplak bentuk <i>maze</i> dengan tidak berulang-ulang (rapi)
MB	2	Anak mampu menjiplak bentuk <i>maze</i> dengan bimbingan guru
BB	1	Anak tidak mampu menjiplak bentuk <i>maze</i> walaupun sudah di motivasi guru.

Tabel. 3. Rubrik penilaian indikator ketepatan

Kriteria	Skor	Deskripsi
BSB	4	Anak mampu menjiplak bentuk <i>maze</i> sesuai pola dengan tepat dan antusias
BSH	3	Anak mampu menjiplak <i>maze</i> bentuk sesuai pola dengan tepat
MB	2	Anak mampu menjiplak bentuk <i>maze</i> sesuai pola dengan bimbingan guru
BB	1	Anak tidak mampu menjiplak <i>maze</i> bentuk sesuai pola walaupun sudah di motivasi guru.

Tabel 4. Rubrik penilaian indikator kelentukan jari

Kriteria	Skor	Deskripsi
BSB	4	Anak mampu menjiplak <i>maze</i> dengan lentur dan cepat
BSH	3	Anak mampu menjiplak <i>maze</i> dengan lentur
MB	2	Anak mampu menjiplak <i>maze</i> dengan bimbingan guru
BB	1	Anak tidak mampu menjiplak <i>maze</i> walaupun sudah di motivasi guru.

Lembar observasi dalam penelitian ini berisi 12 butir indikator, butir-butir indikator tersebut memiliki skor 1-4. Total skor maksimal yang mungkin diperoleh anak sebesar 12 sedangkan total skor terendahnya sebesar 3.

G. Teknik Analisis Data

Kegiatan analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data dari aspek yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2010: 217). Hal ini berarti analisis data merupakan suatu kegiatan yang dilakukan peneliti dalam mengolah data yang diperoleh dari

lapangan kemudian data tersebut dihitung, perhitungan data ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kebenarannya.

Subjek penelitian ini berjumlah 19 anak, berdasarkan jumlah populasi tersebut maka penelitian tidak mengambil sampel dalam penelitian, hal ini ditujukan karena jumlah populasi yang kurang dari 100 memungkinkan populasi dikenai penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini dinamakan studi populasi karena maneliti semua elemen wilayah penelitian (Suharsimi Arikunto, 2010: 173).

Sugiyono (2010: 225) menyatakan bahwa dalam penelitian ini terdapat langkah-langkah yang dilakukan yaitu:

1. Mencari rerata nilai tes awal
2. Mencari rerata nilai tes akhir
3. Menghitung perbedaan rerata dengan uji-t

Untuk menghitung mean (rata-rata) menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Me = \frac{\sum X_i}{n}$$

Gambar. 2. Rumus Mean (rata-rata) menurut Sugiyono (2005: 43)

Keterangan:

Me = Mean (rata-rata)

\sum = Epsilon (baca jumlah)

X_i = Nilai X ke i sampai n

N = Jumlah individu

Hasil rata-rata skor keterampilan motorik halus anak diperoleh dengan mencari distribusi frekuensi. Menurut Anas Sudijono (2012: 50) menyatakan

bahwa langkah-langkah untuk mencari distribusi frekuensi adalah sebagai berikut

1). Menentukan range 2). Menentukan banyak kelas 3). Menentukan panjang interval kelas dan 4). Menentukan ujung bawah kelas yang pertama.

R= skor tertinggi-skor terendah 12-1=11
K= $1+3,3.\log n$ $1+3,3.\log 12$ $1+3,3.1,07$ $1+3,53$ 4,53
i= R/K $11/4,53$ 2,75
Jadi mulai skor terendah akan bertambah 2,75 dan seterusnya

Gambar. 4. Distribusi Frekuensi

Hasil rata-rata skor keterampilan motorik halus anak dikategorikan dalam empat kategori yaitu sangat rendah, rendah, tinggi, dan sangat tinggi. Berikut ini adalah kriteria penentuan katagori keterampilan motorik halus anak.

Tabel. 5. Katagori Keterampilan Motorik Halus

Skor	Kategori Keterampilan Motorik Halus
9,26-12	Sangat tinggi
6,51-9,25	Tinggi
3,76-6,5	Rendah
1-3,75	Sangat rendah

Rata-rata hasil tes awal (*pre-test*) dan hasil (*post-test*) apabila sudah dihitung maka langkah selanjutnya adalah membandingkan hasil dari keduanya apakah hasilnya dapat menjawab hipotesis penelitian yang diajukan atau tidak. Apabila skor rata-rata hasil *post-test* lebih tinggi daripada skor rata-rata hasil *pre-test*, maka hipotesis penelitian diterima. Namun apabila hasilnya sebaliknya, maka hipotesis penelitian yang diajukan ditolak.

Langkah selanjutnya, yaitu menghitung uji-t. Menurut Anas Sudjiono (2008: 305) untuk menghitung uji-t menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$$

Gambar. 5. Rumus Uji-t menurut Anas Sudjiono (2008: 305)

Keterangan :

t = Nilai t yang dihitung (t hitung)

M_D = *Mean of difference* (nilai rata-rata hitung dari selisih skor)

SE_{M_D} = *Standard error dari mean of difference*

Rumus uji-t ini digunakan untuk menentukan perbedaan antara *mean pre-test* dan *mean pos-test*. Apabila hasil perhitungan menunjukkan nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikan 5% (0,05), maka hasil perhitungan tersebut ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dengan hasil *post-test*. Apabila hasil perhitungan menunjukkan nilai t_{hitung} kurang dari t_{tabel} pada taraf signifikan 5% (0,05), maka hasil perhitungan tersebut tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dengan hasil *post-test*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK ABA Janturan yang beralamat di Janturan Kecamatan Umbulharjo Daerah Istimewa Yogyakarta. Akses menuju sekolah tersebut cukup mudah dan berada di wilayah yang strategis, sehingga banyak masyarakat yang anaknya bersekolah di TK ABA Janturan tersebut. TK ABA Janturan ini memiliki Visi: Membentuk anak yang sholeh dan sholehah, cendekia, serta mandiri. Sedangkan Misi TK ABA Janturan ini: (a) Meningkatkan pemahaman dan pengamalan ajaran Islam (b) Melaksanakan kegiatan yang meningkatkan kemandirian dan kepercayaan diri pada anak. Tujuan dari TK ABA Janturan ini (a) Meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan (b) Membimbing anak bangsa dengan bekal agama sejak dini (c) Memfasilitasi masyarakat sekitar dalam pendidikan dan mempersiapkan pendidikan anak ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Penelitian ini dilaksanakan pada hari Rabu, 03 Juni 2015 sampai dengan hari Selasa, 09 Juni 2015. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A TK ABA Janturan dengan jumlah anak yaitu 19 anak.

Pembelajaran TK ABA Janturan masih menggunakan metode klasikal. Di TK ABA Janturan memiliki 1 kepala sekolah, 5 guru, 1 karyawan administrasi, dan 1 *cleaning sevice*. Sarana dan prasarana yang dimiliki TK ABA Janturan cukup memadai antara lain gedung sekolah yang memiliki dua lantai, ruang kelas, ruang guru, ruang karyawan administrasi, dapur, aula, kamar mandi dan halaman yang

luas. Di lantai dua terdiri dari kelompok A dengan jumlah 19 anak dengan 2 guru, kelompok B1 dengan jumlah 17 anak serta kelompok B2 dengan jumlah 18 anak. Alat permainan edukatif (APE) *ourdoor* seperti bola dunia, ayunan, komedi putar, jungkat-jungkit, papan titian dan bak pasir. Alat permainan (APE) *indoor* seperti manik-manik, beberapa alat peraga, balok, alat untuk mencocok, *puzzle* dan plastisin. APE *indoor* kurang lengkap karena hanya terdapat beberapa alat peraga saja dan kondisinya kurang baik dan warnanya mulai memudar.

2. Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil penelitian diperoleh dari data-data sebelum menggunakan *maze* alur tulis dan setelah menggunakan *maze* alur tulis di kelompok A TK Janturan. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data keterampilan motorik halus anak di sekolah. Hal tersebut sesuai dengan bahasan pada penelitian ini yaitu pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis terhadap keterampilan motorik halus pada anak kelompok A TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta. Pada penelitian ini, peneliti melakukan pengambilan data sebelum menggunakan *maze* alur tulis (*pre-test*), serta pengambilan data setelah menggunakan *maze* alur tulis (*post-test*). Untuk lebih jelasnya peneliti menguraikan proses pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan, sebagai berikut.

a. Data Hasil Keterampilan Motorik Halus Sebelum Menggunakan APE Maze Alur Tulis (*Pre-test*)

Subjek penelitian diberikan *pre-test* (tes awal) terlebih dahulu sebelum diterapkan penggunaan *maze* alur tulis, guna mengetahui keterampilan motorik

halus anak. *Pre-test* dilaksanakan pada hari Rabu 03 Juni 2015 dikelompok A TK ABA Janturan. *Pre-test* dilakukan peneliti dengan melakukan pengamatan langsung terhadap keterampilan motorik halus anak selama proses pembelajaran. Peneliti melakukan pengamatan tanpa melibatkan diri dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti mengambil data *pre-test* dengan cara mengisi lembar observasi yang telah di rancang sebelumnya. Lembar observasi berisi indikator keterampilan motorik halus anak. Perilaku yang muncul selamaproses pembelajaran akan dinilai sesuai dengan kriteria penilaian dengan skor 1-4. Rata-rata skor *pre-test* yang dicapai anak adalah 6,00 dengan rincian yang disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel. 6. Skor Keterampilan Motorik Halus Anak Ketika *Pre-test*

No.	Inisial Nama Anak	Skor <i>Pre-test</i>
1.	RR	7
2.	HK	5
3.	AD	6
4.	DK	6
5.	DV	6
6.	FHY	6
7.	DN	5
8.	HW	6
9.	GN	7
10.	ZBR	6
11.	VL	5
12.	AML	5
13.	NS	7
14.	AMR	6
15.	BRN	7
16.	KHA	6
17.	RYHN	5
18.	LGR	7
19.	CNTK	6
Total		114
Rata-rata		6,00

Berdasarkan data pada tabel skor keterampilan motorik halus anak ketika *pre-test*, diketahui jumlah siswa sebanyak 19 anak dan skor total *pre-test* sebesar 114. Hasil *pre-test* menunjukkan empat belas dari sembilan belas anak memperoleh skor kurang dari 7. Hal tersebut berarti lebih banyak anak yang memiliki keterampilan motorik halus rendah dibandingkan anak yang memiliki keterampilan motorik halus tinggi. Setelah mengetahui hasil *pre-test* kemudian skor keterampilan motorik halus anak dijumlahkan dan dicari rata-ratanya sebagai hasil keterampilan motorik halus anak kelompok A ketika *pre-test*. Hasil perhitungan *mean pre-test* menunjukkan kondisi awal keterampilan motorik anak mencapai skor 6,00. Sesuai dengan patokan penilaian keterampilan motorik halus anak, skor 6,00 masuk dalam katagori 3,76 – 6,5 yang memiliki arti keterampilan motorik halus anak masih rendah.

b. Data Hasil Keterampilan Motorik Halus Setelah Menggunakan APE Maze Alur Tulis (*Post-test*)

Peneliti menggunakan alat permainan edukatif *maze* alur tulis setelah diberikan *pre-test*,. Alat permainan edukatif *maze* alur tulis yang diberikan setelah *pre-test* dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan terhadap keterampilan motorik halus. Oleh karena itu, setiap pelaksanaan penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis, keterampilan motorik halus anak dinilai dan kemudian rata-rata dari total skor keterampilan motorik halus dihitung sebagai nilai tes akhir (*post-test*). Hasil rata-rata skor *post-test* sebesar 8,26 dengan rincian *post-test* 1 sampai *post-test* 5 sebagai berikut.

Tabel. 7. Skor Keterampilan Motorik Halus Setiap *Post-test*

No	Inisial nama anak	Skor					
		<i>Post-test</i> 1	<i>Post-test</i> 2	<i>Post-test</i> 3	<i>Post-test</i> 4	<i>Post-test</i> 5	
1.	RR	8	8	9	9	10	Total dan rata- rata
2.	HK	6	7	7	8	8	
3.	AD	8	7	8	9	10	
4.	DK	8	8	9	9	10	
5.	DV	8	8	8	9	10	
6.	FHY	7	7	8	9	10	
7.	DN	7	7	7	8	9	
8.	HW	8	9	9	9	10	
9.	GN	8	9	10	10	11	
10.	ZBR	8	8	9	9	10	
11.	VL	7	7	8	9	10	
12.	AML	7	7	8	9	10	
13.	NS	9	9	10	10	11	
14.	AMR	8	8	8	9	10	
15.	BRN	9	10	10	11	12	
16.	KHA	8	9	9	10	10	
17.	RYHN	6	7	7	8	9	
18.	LGR	8	9	9	10	11	
19.	CNTK	8	8	9	10	10	
Total		146	152	162	175	191	826
Rata-rata		7,68	8,00	8,52	9,21	10,05	8,26

Hari pertama penggunaan *maze* alur tulis dilaksanakan pada hari Kamis 04 Juni 2015. Skor keterampilan motorik halus yang diperoleh saat *pre-test* menunjukkan hampir semua anak memiliki keterampilan motorik halus rendah dengan perolehan skor rata-rata 6,00. Namun rata-rata skor keterampilan motorik halus anak kelompok A ketika *post-test* 1 memperoleh hasil 7,68 hal tersebut menunjukkan keterampilan motorik halus anak sudah tinggi.

Pada hari kedua penerapan keterampilan motorik halus menggunakan *maze* alur tulis dilaksanakan pada hari Jumat 05 Juni 2015. Hasil pencatatan keterampilan motorik halus anak kelompok A menunjukkan perubahan jika

dibandingkan dengan skor *post-test* 1. Rata-rata skor keterampilan motorik halus anak kelompok A ketika *post-test* 2 mencapai 8,00 skor tersebut berarti keterampilan motorik halus anak kelompok A sudah mencapai katagori tinggi. Pada sebelumnya keterampilan motorik halus juga tinggi, perbedaanya pada *post-test* 1 skor tertinggi yang dicapai adalah 9 sedangkan pada *post-test* 2 skor tertinggi yang dicapai adalah 10.

Hari ketiga penerapan keterampilan motorik halus menggunakan *maze* alur tulis dilaksanakan pada hari Sabtu 06 Juni 2015. Hasil pencatatan keterampilan motorik halus anak kelompok A menunjukkan perubahan jika dibandingkan dengan skor *post-test* 2. Rata-rata skor keterampilan motorik halus anak kelompok A ketika *post-test* 3 mencapai 8,52 skor tersebut berarti keterampilan motorik halus anak kelompok A sudah mencapai katagori tinggi. Pada *post-test* sebelumnya keterampilan motorik halus juga tinggi, perbedaanya pada *post-test* 2 skor tertinggi yang dicapai adalah 10 sedangkan pada *post-test* 3 skor tertinggi yang dicapai adalah 11.

Post-test hari keempat yang dilaksanakan pada hari Senin 08 Juni 2015. Perolehan rata-rata skor keterampilan motorik halus pada *post-test* 4 mencapai hasil 9,21 berdasarkan katagori keterampilan motorik halus yang telah dijelaskan pada bab III skor tersebut masuk dalam katagori tinggi dan hampir masuk dalam katagori sangat tinggi. Pada *post-test* 3 rata-rata skor adalah 8,52 jika dibandingkan dengan *post-test* 4 rata-rata skor adalah 9,21 maka *post-test* 4 mengalami peningkatan.

Keterampilan motorik halus melalui *maze* alur tulis pada hari kelima yang dilaksanakan pada hari Selasa 09 Juni 2015 menunjukkan hasil perubahan yang signifikan, hal ini terlihat dari skor keterampilan motorik halus rata-rata kelas dalam katagori sangat tinggi dengan rata-rata skor 10,05. Ada satu anak yang memperoleh skor maksimal, anak tersebut menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika akan menggunakan alat permainan edukatif *maze* alur tulis.

Total skor *post-test* sebesar 41,32 kemudian total skor tersebut kemudian dibagi jumlah *post-test* yang diberikan. Berdasarkan data hasil *post-test*, diperoleh jumlah skor total yaitu 41,32 dan rata-rata skor sebesar 8,26. Skor 8,26 menunjukkan bahwa skor *post-test* masuk dalam kategori tinggi sesuai dengan kategori keterampilan motorik halus yang telah dijelaskan pada bab III.

c. Perbedaan *Pre-test* dan *Post-test* yang Dianalisis Menggunakan Uji-t

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu mengenai ada atau tidaknya pengaruh penggunaan *maze* alur tulis terhadap keterampilan motorik halus. Dengan demikian, untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh tersebut, maka perlu untuk menguji hipotesis ini dengan menggunakan teknik analisis uji-t. Perhitungan uji-t dalam penelitian ini menggunakan cara manual.

Perhitungan uji-t diperoleh hasil yakni $t_{hitung} = 12,18$. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut, mencari derajat kebebasan (db) dimana $db = N - 1 = 19 - 1 = 18$. Didalam tabel harga t diketahui bahwa pada $db = 18$, taraf signifikansi 5% diperlukan harga $t_{tabel} = 2,10$. Harga t_{tabel} tersebut kemudian dibandingkan dengan t_{hitung} . Berdasarkan perhitungan menunjukkan $12,18 > 2,10$ yang memiliki arti bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini mengandung arti bahwa hipotesis “ada

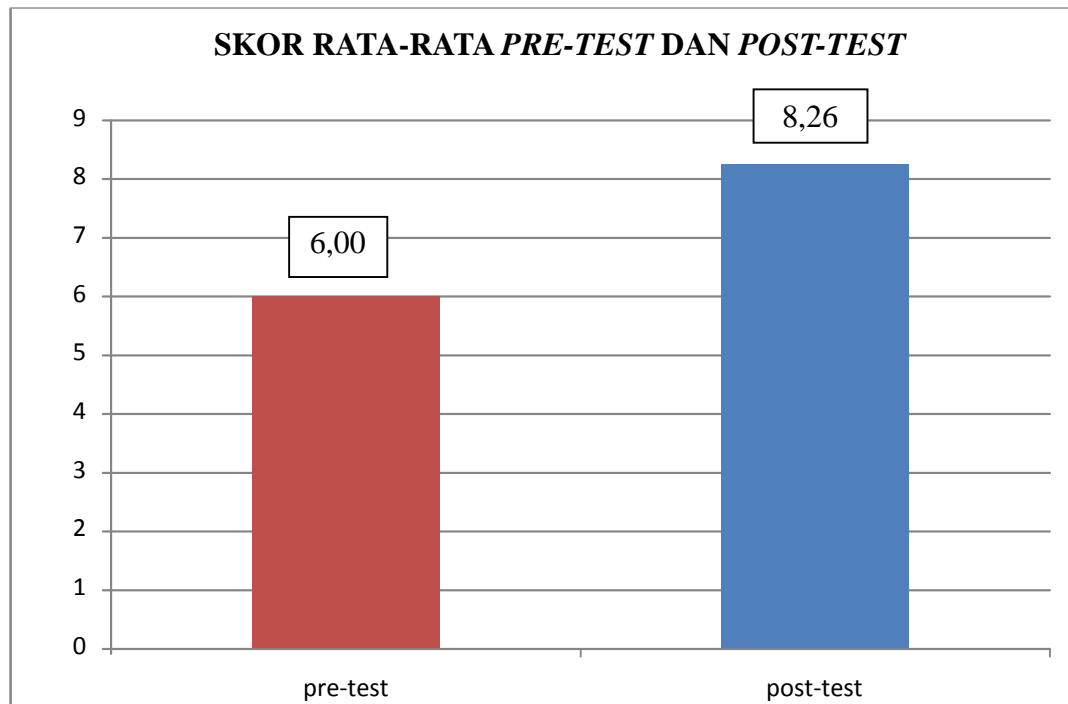
pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis terhadap keterampilan motorik halus” dapat diterima pada taraf signifikansi 0,05 atau dengan kata lain pada tingkat kepercayaan 95% dapat dinyatakan bahwa keterampilan motorik halus anak dapat ditingkatkan secara signifikan melalui penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis.

Perbandingan rata-rata hasil observasi keterampilan motorik halus anak secara garis besar terbagi dalam dua hal, yaitu pada kondisi awal dan kondisi akhir. Perbandingan rata-rata keterampilan motorik halus anak pada saat *pre-test* dan *post-test*, dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel. 8. Perbandingan Rata-rata Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Deskripsi	Skor	
	Kondisi Awal	Kondisi Akhir
Rata-rata Skor	6,00	8,26

Data di atas selanjutnya disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar. 6. Grafik Skor Rata-rata *Pre-test* dan *Post-test*

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan rata-rata skor sebelum pemberian *treatment* dan setelah pemberian *treatment*. Berdasarkan hasil *pre-test* diperoleh rata-rata skor sebesar 6,00. Sementara itu, data hasil *post-test* yaitu diperoleh rata-rata skor sebesar 8,26. Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan skor rata-rata *pre-test* lebih rendah dibandingkan skor rata-rata *post-test* yang mengalami peningkatan sebanyak 2,26. Perolehan skor rata-rata tersebut menunjukkan bahwa keterampilan motorik halus anak lebih baik dibandingkan dengan kondisi awal sebelum mendapat perlakuan berupa penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis.

Hasil selisih skor rata-rata keterampilan motorik halus anak, penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis untuk mengembangkan keterampilan

motorik halus anak cocok diterapkan untuk anak TK kelompok A khususnya di TK ABA Janturan. Pengembangan keterampilan motorik halus anak menggunakan alat permainan edukatif *maze* alur tulis dikonsep dengan inovatif sehingga anak antusias dalam melaksanakan pembelajaran, hal ini ditunjukkan dari berkurangnya jumlah anak yang keluar kelas ketika proses berlangsung. Anak-anak terlihat tekun dalam menggunakan *maze* alur tulis ini. Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan penggunaan *maze* alur tulis dapat menarik perhatian pada masing-masing anak.

Alat permainan edukatif *maze* alur tulis dapat dipahami bahwa memiliki pengaruh yang signifikan dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak. Salah satu faktor penyebabnya yaitu dengan menggunakan alat permainan edukatif *maze* alur anak merasa tertarik sehingga dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu membangkitkan semangat anak untuk belajar.

B. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian eksperimen. Langkah langkah dalam penelitian ini adalah 1) Mencari rerata *pre-test* 2) Mencari rerata *post-test* dan 3) Menghitung rerata dengan uji-t. Hasil yang diperoleh menggunakan lembar observasi berupa *check list* (✓). Lembar observasi ini bertujuan untuk mengamati keterampilan motorik halus anak.

Keterampilan motorik halus anak dapat distimulasi dengan berbagai cara, salah satunya yaitu menggunakan alat permainan edukatif *maze* alur tulis. Alat

permainan edukatif *maze* alur tulis merupakan alat permainan edukatif yang terbuat dari kayu dan berisi beberapa bentuk alur, diantaranya: zig-zag, gelombang kecil, gelombang besar, variasi I (miring dan datar) dan variasi II (lengkung, datar, tegak, dan miring). Diperuntukkan bagi anak usia dari 4-5 tahun untuk menstimulasi keterampilan motorik halus, kelentukan jari-jemari dan koordinasi mata dengan tangan sehingga anak siap belajar menggambar, melukis dan menulis permulaan. Selain itu, mampu mengendalikan emosi dalam beraktivitas motorik halus serta alat permainan edukatif *maze* alur tulis ini juga dapat memberikan pengaruh untuk meningkatkan efektifitas kegiatan pembelajaran dan sarana prasarana sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif akan memberikan suasana belajar yang inovatif serta mampu membangkitkan motivasi belajar anak.

Keterampilan motorik halus anak pada saat *pre-test* diperoleh skor rata-rata *pre-test* 6,00 dan rata-rata skor pada saat *post-test* 8,26. Hasil penelitian tersebut setelah dilakukan lima kali *treatment* lima kali, maka dapat diartikan perolehan skor rata-rata *post-test* lebih tinggi dibanding dengan skor rata-rata *pre-test* dengan selisih 2,26 dan perbedaan skor *pre-test* dan *post-test* adalah signifikan. Perolehan skor rata-rata tersebut menunjukkan bahwa keterampilan motorik halus anak setelah pemberian *treatment* lebih baik dibandingkan dengan kondisi awal sebelum mendapat *treatment* berupa penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis.

Penelitian ini sesuai dengan manfaat alat permainan edukatif *maze* alur tulis (Fatih Ali: 2014) bahwa manfaat dari alat permainan edukatif *maze* alur tulis adalah untuk menstimulasi keterampilan motorik halus seperti kelentukan jari-jemari dan koordinasi mata dengan tangan sehingga anak siap belajar menggambar, melukis dan menulis permulaan serta melatih kesabaran. Dari beberapa kali dilakukan *treatment*, peneliti memilih menggunakan alat permainan edukatif *maze* alur tulis secara bervariasi dalam setiap harinya yaitu dengan menggunakan alat permainan edukatif *maze* alur tulis dengan warna yang berbeda-beda dan bentuk alur yang berbeda-beda, hal itu benar adanya bahwa fungsi alat permainan edukatif *maze* alur tulis yang digunakan di TK menurut Andang Ismail (2009: 113) yaitu dalam pembelajaran yang menggunakan alat permainan edukatif *maze* alur tulis menjadi lebih menyenangkan karena cara mengajar yang disampaikan dengan bentuk yang berbeda dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu membangkitkan motivasi belajar sehingga anak merasa antusias dalam mengikuti pembelajaran.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan oleh peneliti untuk mencapai hasil yang diharapkan. Namun didalam pelaksanaanya masih terdapat kekurangan yaitu alat permainan edukatif *maze* alur tulis belum di validasi oleh ahli media dan ahli materi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa: Ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis terhadap keterampilan motorik halus anak kelompok A TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta. Hal ini terbukti dari hasil perhitungan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,10 dan hasil uji-t diperoleh nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($t_{hitung} = 12,18 > t_{tabel} = 2,10$). Hal ini menunjukkan bahwa alat permainan edukatif *maze* alur tulis dapat diterapkan untuk menstimulasi keterampilan motorik halus anak. Besarnya pengaruh dalam penggunaan alat permainan edukatif *maze* alur tulis terhadap keterampilan motorik halus dilihat dari selisih rata-rata skor *pre-test* dan *post-test*, *pre-test* sebesar 6,00 (katagori rendah) dan skor rata-rata *post-test* yaitu mencapai 8,26 (kategori tinggi). Skor rata-rata *pre-test* dan *post-test* menunjukkan selisih sebesar 2,26.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah

Sebaiknya menyediakan alat permainan edukatif *maze* alur tulis sebanyak sejumlah anak.

2. Bagi guru

Hendaknya pada saat mengamati keterampilan motorik halus anak menggunakan alat permainan edukatif *maze* alur tulis, pengamat/guru lebih dari satu.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian mengenai alat permainan edukatif *maze* alur tulis ini hanya untuk menstimulasi keterampilan motorik halus saja oleh karena itu menjadi motivasi bagi peneliti selanjutnya untuk melengkapi penelitian ini dengan aspek perkembangan yang lain, seperti kognitif, bahasa, dan lain-lain agar lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani. (1997). *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kusama Perdana Media Group.
- Anas Sudijono. (2008). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Andang Ismail. (2009). *Education Games Panduan Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Saleh*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asolihin. (2012). *Alat Permainan Edukatif untuk Anak*. Diakses pada tanggal 20 Maret 2015 dari <http://paud-anakbermainbelajar.blogspot.com/2012/11/ape-alat-permainan-edukatif.html>.
- Badru Zaman., dkk. (2008). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Cucu Eliyati. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Dendy Sugiono. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Edisi Keempat. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Depdiknas. (2009). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58. Jakarta: Direktorat PAUD.
- Dini P. Daeng Sari. (1996). *Metode Mengajar di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Harun Rasyid, Mansyur & Suratno (2009). *Asessmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Multi Pressindo.
- Hurlock, Elisabeth. B. (1978). *Perkembangan Anak*. Jilid 1 (Alih Bahasa: Meitasari, Muslichah). Jakarta: Erlangga.
- Kamtini, Husni Wardi Tanjung. (2005). *Bermain Melalui Gerak Dan Lagu Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Kartini Kartono. (1995). *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: Mandar Maju.
- Laila Khoiri. (2012). *Alat Permainan Edukatif*. Diakses melalui <https://lailakhoiris.wordpress.com/makalah-ape/> tanggal 20 Maret 2015.

- Moh Nazir. (2005). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Santrock, JW. (2007). *Perkembangan Anak*. Alih bahasa: Mila Racmawati & Anna Kuswanti. Jakarta: Erlangga.
- Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- . (2009). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sugiyono. (2005). *Statistika untuk Penelitian*. Cetakan Kelima. Bandung: Alfabeta.
- . (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2005). *Manajemen Penelitian*. Cetakan Ketujuh. Jakarta: Rineka Cipta.
- . (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*. Edisi Revisi 2010. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumantri, (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Udin S. Winataputra. (1998). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional. Diakses 12 April 2015 dari <http://kemenag.go.id/dokumen/uu2003.pdf>.
- Wina Sanjaya. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Yudha M. Saputra dan Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1:

Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 374 /UN34.11/PL/2015
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

10 Juni 2015

Yth . Walikota Yogyakarta
Cq. Ka. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta
Jl.Kenari No.56 Yogyakarta Kode Pos 55165
Telp (0274) 555241 Fax. (0274) 555241,
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Guru Pendidik Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Ninda Febriana
NIM : 11111244011
Prodi/Jurusan : PG.PAUD/PPSD
Alamat : Warungboto UH IV RT 32 Rw 08 No 123 Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : TK. ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta
Subyek : Anak Kelompok A
Obyek : Pengaruh penggunaan maze alur tulis terhadap motorik halus anak
Waktu : Juni-Agustus 2015
Judul : Pengaruh penggunaan maze alur tulis terhadap motorik halus anak kelompok A
TK ABA Janturan Umbulhajo Yogyakarta

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:
1.Rektor (sebagai laporan)
2.Wakil Dekan I FIP
3.Ketua Jurusan PPSD FIP
4.Kabag TU
5.Kasubbag Pendidikan FIP
6.Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAHAN KOTA YOGYAKARTA

DINAS PERIZINAN

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 514448, 515865, 515865, 515866, 562682

Fax (0274) 555241

E-MAIL : perizinan@jogjakota.go.id

HOTLINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id

WEBSITE : www.perizinan.jogjakota.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/2242
3941/34

Surat : Dari Dekan Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
Nomor : 3714/UN34.11/PL/2015 Tanggal : 10 Juni 2015

- Ingat : 1. Peraturan Gubernur Daerah istimewa Yogyakarta Nomor : 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
5. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 20 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;

Dianjukan Kepada : Nama : NINDA FEBRIANA
No. Mhs/ NIM : 11111244011
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta
Penanggungjawab : Sungkono, M.Pd.
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF MAZE ALUR TULIS TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK HALUS PADA ANAK KELOMPOK A TK ABA JANTURAN UMBULHARJO YOGYAKARTA

Asi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 12 Juni 2015 s/d 12 September 2015
Sampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Ingat Ketentuan : 1. Wajib Memberikan Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kesetabilan pemerintahan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas

Kemudian diharap para Pejabat Pemerintahan setempat dapat memberikan bantuan seperlunya

Tanda Tangan
Pemegang Izin

NINDA FEBRIANA

Dikeluarkan di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 15-6-2015
An. Kepala Dinas Perizinan
Sekretaris

Drs. HARDONO
NIP. 195804101985031013

Tembusan Kepada :

1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)
2. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
3. Kepala TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
5. Ybs.

**TAMAN KANAK-KANAK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL
JANTURAN UMBULHARJO YOGYAKARTA**

Alamat: Jln. Prof. Dr. Soepomo, SH. Gg. Taruna No 552c Janturan Umbulharjo
Yogyakarta. Tlpn (0274) 375420 Email: tkabajanturan@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Dengan ini saya selaku kepala TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta menerangkan bahwa:

Nama : Ninda Febriana

NIM : 11111244011

Prodi/ Jurusan : PAUD/ PG PAUD

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Bahwa nama tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian di TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif *Maze* Alur Tulis Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A TK ABA Janturan Umbulharjo Yogyakarta” pada hari Rabu 03 Juni 2015 sampai dengan hari Selasa 09 Juni 2015 dengan baik.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, September 2015
Kepala TK ABA Janturan



S. Pd. AUD

Lampiran 2:

Jadwal Penelitian

JADWAL PENELITIAN

No.	Hari	Tanggal	Kegiatan
1.	Rabu	03 Juni 2015	<i>Pre-test</i>
2.	Kamis	04 Juni 2015	<i>Treatment 1</i> dan <i>Post-test 1</i>
3.	Jumat	05 Juni 2015	<i>Treatment 2</i> dan <i>Post-test 2</i>
4.	Sabtu	06 Juni 2015	<i>Treatment 3</i> dan <i>Post-test 3</i>
5.	Senin	08 Juni 2015	<i>Treatment 4</i> dan <i>Post-test 4</i>
6.	Selasa	09 Juni 2015	<i>Treatment 5</i> dan <i>Post-test 5</i>

Lampiran 3:

Rencana Kegiatan

Harian (RKH)

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELAS : A
 TEMA / SUB TEMA : ALAT TRANSPORTASI/ MOBIL (Pengayaan)
 HARI/ TANGGAL : RABU, 03 JUNI 2015

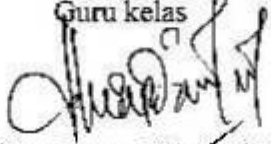
Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP)	Nilai karakter	Kegiatan Pembelajaran	Media dan Sumber Belajar	Waktu
Mengucap doa sebelum dan atau sesudah melakukan sesuatu (NAM.3)	Religius	KEGIATAN AWAL Baris Salam Berdoa - Al-fatihah - Doa sebelum belajar PAI - Surat An-nas - Surat Al-lahab Menyanyi		07.30-08.00
Menjiplak bentuk (M. H. 2) Menggunakan lambang bilangan (K. B.3)	Kerapian, ketepatan, kelentukan Kognitif	KEGIATAN INTI 1.Menjiplak bentuk - Anak mengambil alat dan bahan yang diperlukan - Anak mulai menjiplak pola titik sehingga membentuk garis 2.Memasangkan lambang bilangan dengan benda - Anak mengambil kartu gambar mobil	Pensil Kertas manila Kartu gambar Lambang bilangan	08.00-09.00

		<ul style="list-style-type: none"> - Anak mulai menghitung jumlah kartu gambar mobil - Anak memasang lambang bilangan sesuai jumlah kartu gambar 		
		ISTIRAHAT Cuci tangan Makan Bermain		09.00-09.30
Mengulang kalimat sederhana (B. B. 2)	Komunikasi	KEGIATAN PENEUTUP Menjawab pertanyaan sederhana <ul style="list-style-type: none"> - Anak menjawab pertanyaan guru mengenai mobil. (ciri-ciri mobil, fungsi dll) Refleksi kegiatan selama satu hari Pesan moral sehubungan tema Berdoa Salam Pulang		09.30-10.00

Mengetahui,
Kepala TK ABA Janturan



Guru kelas


Yuliana Panca Wardani, S. Pd

Yogyakarta, 03 Juni 2015

Peneliti


Ninda Febriana

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELAS : A
TEMA / SUB TEMA : LINGKUNGAN/RUMAH (Pengayaan)
HARI/ TANGGAL : KAMIS, 04 JUNI 2015


Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP)	Nilai karakter	Kegiatan Pembelajaran	Media dan Sumber Belajar	Waktu
Mengucap doa sebelum dan atau sesudah melakukan sesuatu (NAM.3)	Religius	KEGIATAN AWAL Baris Salam Berdoa - Al-fatihah - Doa sebelum belajar PAI - Surat An-nas - Surat Al-lahab Menyanyi		07.30-08.00
Menjiplak bentuk (M. H. 2) Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan dan lingkaran (M. H. 1)	Kerapian, ketepatan, kelentukan Koordinasi	KEGIATAN INTI 1. Menjiplak bentuk dengan <i>maze</i> - Anak mengambil alat dan bahan yang diperlukan - Anak mulai membuat pola menggunakan <i>maze</i> alur tulis 2. Membuat rumah - Anak mengambil alat dan bahan yang diperlukan - Anak mulai membuat garis tegak, datar, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan dan lingkaran sehingga dapat berbentuk rumah	<i>Maze</i> alur tulis-zigzag Pensil Kertas manila Stiker bintang Buku gambar Cayon	08.00-09.00

Mengurutkan benda berdasarkan 5 seri ukuran atau warna (K.B.4)	Kognitif	3. Mengurutkan gambar rumah dari kecil sampai besar - Anak mengambil alat dan bahan - Anak mulai memilih gambar rumah yang paling kecil sampai gambar rumah yang paling besar - Anak menempelkannya pada kertas manila kemudian anak menuliskan angka 1-5	Gambar rumah kecil- besar Kertas manila Pensil	
		ISTIRAHAT Cuci tangan Makan Bermain		09.00-09.30
Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani dsb (B.3)	Ekspresi	KEGIATAN PENEUTUP Bernyanyi “di sini senang” - Anak bernyanyi lagu “di sini senang” bersama-sama Refleksi kegiatan selama satu hari Pesan moral sehubungan Berdoa Salam Pulang		09.30-10.00

Mengetahui,
Kepala TK ABA Janturan



Guru kelas


Yuliana Panca Wardani, S. Pd

Yogyakarta, 04 Juni 2015

Peneliti


Ninda Febriana

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELAS : A
 TEMA / SUB TEMA : BINATANG/BINATANG DARAT (Pengayaan)
 HARI / TANGGAL : JUMAT, 05 JUNI 2015


Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP)	Nilai karakter	Kegiatan Pembelajaran	Media dan Sumber Belajar	Waktu
Menirukan gerakan binatang, pohon, tertiup angin, pesawat terbang, dsb (F. 1)	Kesehatan	KEGIATAN AWAL Senam	Radio	07.30-08.00
Mengenal suara-suara hewan (B. C. 2) Menjiplak bentuk (M. H. 2) Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan dan lingkaran (M. H. 1)	Konsentrasi Kerapian, ketepatan, kelentukan Koordinasi	KEGIATAN INTI 1. Menebak suara hewan - Anak mendengarkan suara suara hewan - Anak menebak suara hewan apa yang didengar 2. Menjiplak bentuk dengan <i>maze</i> - Anak mengambil alat dan bahan yang diperlukan - Anak mulai membuat pola menggunakan <i>maze</i> alur tulis 3. Membuat gambar kupu-kupu - Anak mengambil alat dan bahan yang diperlukan - Anak mulai membuat garis tegak, datar,	Laptop <i>Maze</i> gelombang-besar Pensil Kertas manila Stiker binatang Buku gambar Crayon	08.00-09.00

		lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan dan lingkaran sehingga dapat berbentuk kupu-kupu		
		ISTIRAHAT Cuci tangan Makan Bermain		09.00-09.30
Memahami cerita yang dibacakan (B. A. 3)	Pemahaman	KEGIATAN PENEUTUP Memahami isi cerita - Guru membacakan sebuah cerita tentang binatang - Anak menceritakan kembali isi cerita secara sederhana Refleksi kegiatan selama satu hari Pesan moral sehubungan tema Berdoa Salam Pulang	Buku cerita	09.30-10.00

Mengetahui,
Kepala TK ABA Janturan



Guru kelas


Yuliana Panca Wardani, S. Pd

Yogyakarta, 05 Juni 2015

Peneliti


Ninda Febriana

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELAS : A
TEMA / SUB TEMA : TANAMAN/BUAH (Pengayaan)
HARI/ TANGGAL : SABTU, 06 JUNI 2015

Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP)	Nilai karakter	Kegiatan Pembelajaran	Media dan Sumber Belajar	Waktu
Mengenal Tuhan melalui agama yang dianutnya. (NAM. 1)	Religius	KEGIATAN AWAL Baris Salam Berdoa - Al-fatihah - Doa sebelum belajar PAI - Siapa yang menciptakan tanaman Menyanyi		07.30-08.00
Menjiplak bentuk (M. H. 2) Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan dan lingkaran (M. H. 1)	Kerapian, ketepatan, kelentukan Koordinasi	KEGIATAN INTI 1.Menjiplak bentuk dengan <i>maze</i> - Anak mengambil alat dan bahan yang diperlukan - Anak mulai membuat pola menggunakan <i>maze</i> alur tulis 2.Membuat gambar nanas - Anak mengambil alat dan bahan yang diperlukan - Anak mulai membuat garis tegak, datar, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan dan lingkaran sehingga dapat berbentuk nanas	<i>Maze</i> gelombang-kecil Pensil Kertas manila Stiker buah Buku gambar crayon	08.00-09.00

Meniru huruf (K.C.4)	Keaksaraan	3. Menebalkan huruf - Anak mengambil alat dan bahan - Anak mulai menebalkan huruf “nanas”	Hasil karya gambar - nanas Pensil	
		ISTIRAHAT Cuci tangan Makan Bermain		09.00-09.30
Menghargai orang lain (SE.8)	Sosial	KEGIATAN PENEUTUP Menghargai hasil karya teman - Anak memuji hasil gambar nanas milik teman Refleksi kegiatan selama satu hari Pesan moral sehubungan tema Berdoa Salam Pulang		09.30-10.00

Mengetahui,

Yogyakarta, 06 Juni 2015



Guru kelas

Yuliana Panca Wardani, S. Pd

Peneliti

Ninda Febriana

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELAS : A

TEMA / SUB TEMA : ALAT TRANSPORTASI/KERETA API (Pengayaan)

HARI / TANGGAL : SENIN, 08 JUNI 2015

Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP)	Nilai karakter	Kegiatan Pembelajaran	Media dan Sumber Belajar	Waktu
Mengucap doa sebelum dan atau sesudah melakukan sesuatu (NAM.3)	Religius	KEGIATAN AWAL Baris Salam Berdoa - Al-fatihah - Doa sebelum belajar PAI - Surat An-nas - Surat Al-lahab Menyanyi		07.30-08.00
Menjiplak bentuk (M. H. 2) Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan dan lingkaran (M. H. 1)	Kerapian, ketepatan, kelentukan Koordinasi	KEGIATAN INTI 1.Menjiplak bentuk dengan maze - Anak mengambil alat dan bahan yang diperlukan - Anak mulai membuat pola menggunakan <i>maze</i> alur tulis 2.Membuat kereta api - Anak mengambil alat dan bahan yang diperlukan - Anak mulai membuat garis tegak, datar, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan dan	Maze variasi I Pensil Kertas manila Stiker kereta Buku gambar Crayon	08.00-09.00

Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (K. A. 2)	Kognitif	lingkaran sehingga dapat berbentuk kereta api 3. Bermain simbolik - Anak mengambil alat (kursi) - Anak mulai menata kursi menjadi beberapa baris - Anak berimajinasi naik kereta api	Kursi	
		ISTIRAHAT Cuci tangan Makan Bermain		09.00-09.30
Mengulang kalimat sederhana (B. B. 1)	Ekspresi	KEGIATAN PENEUTUP Bernyanyi “naik kereta api” - Anak bernyanyi lagu “naik kereta api” bersama-sama Refleksi kegiatan selama satu hari Pesan moral sehubungan tema Berdoa Salam Pulang		09.30-10.00

Mengetahui,

Yogyakarta, 08 Juni 2015



Guru kelas

Yuliana Panca Wardani, S. Pd

Peneliti

Ninda Febriana

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELAS : A

TEMA / SUB TEMA : ALAM SEMESTA/ MATAHARI, BULAN, BINTANG (Pengayaan)

HARI/ TANGGAL : SELASA, 09 JUNI 2015


Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP)	Nilai karakter	Kegiatan Pembelajaran	Media dan Sumber Belajar	Waktu
Mengucap doa sebelum dan atau sesudah melakukan sesuatu (NAM.3)	Religius	KEGIATAN AWAL Baris Salam Berdoa - Al-fatihah - Doa sebelum belajar PAI - Surat Al-ikhlas - Surat Al-Fil Menyanyi		07.30-08.00
Menjiplak bentuk (M. H. 2) Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan dan lingkaran (M. H. 1)	Kerapian, ketepatan, kelentukan Koordinasi	KEGIATAN INTI 1.Menjiplak bentuk dengan maze - Anak mengambil alat dan bahan yang diperlukan - Anak mulai membuat pola menggunakan <i>maze</i> alur tulis 2.Membuat gambar matahari, bulan, bintang - Anak mengambil alat dan bahan yang diperlukan - Anak mulai membuat garis tegak, datar, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan dan lingkaran sehingga dapat berbentuk matahari,	Maze variasi II Pensil Kertas manila Stiker bintang Buku gambar Crayon	08.00-09.00

Mengenal simbol (B. C. 1)	Kecermatan	<p>bulan, bintang</p> <p>3.Menghubungkan gambar dengan kata</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak menghubungkan gambar matahari dengan kata matahari - Anak menghubungkan gambar bulan dengan kata bulan - Anak menghubungkan gambar bintang dengan kata bintang 	LKA	
		<p>ISTIRAHAT</p> <p>Cuci tangan</p> <p>Makan</p> <p>Bermain</p>		09.00-09.30
Menunjukkan rasa percaya diri (SE.6)	Percaya diri	<p>KEGIATAN PENEUTUP</p> <p>Tampil didepan kelas dengan menyanyi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak bernyanyi lagu yang bertema alam semesta <p>Refleksi kegiatan selama satu hari</p> <p>Pesan moral sehubungan tema</p> <p>Berdoa</p> <p>Salam</p> <p>Pulang</p>		09.30-10.00

Mengetahui,
Kepala TK ABA Janturan



Guru kelas


Yuliana Panca Wardani, S. Pd

Yogyakarta, 09 Juni 2015

Peneliti


Ninda Febriana

Lampiran 4:

Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI

Semester :
 Tema :
 Sub Tema :
 Hari, Tanggal :

Petunjuk: tandai dengan check (✓) sesuai dengan hasil pengamatan

No	Nama Anak	Komponen-Komponen Motorik Halus												Skor
		Kerapian				Ketepatan				Kelentukan				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1.														
2.														
3.														
4.														
5.														
6.														
7.														
8.														
9.														
10.														
11.														
12.														
13.														
14.														
15.														
16.														
17.														
18.														
19.														
Total skor														
Rata-rata														

Lampiran 5:
Hasil Observasi
Pre-test dan Post-test

HASIL OBSERVASI (*Pre-test*)

Semester : Genap
 Tema : Transportasi (Pengayaan)
 Sub Tema : Mobil
 Hari, Tanggal : Rabu, 03 Juni 2015

Petunjuk: tandai dengan check (✓) sesuai dengan hasil pengamatan

No	Nama Anak	Komponen-Komponen Motorik Halus												Skor
		Kerapian				Ketepatan				Kelentukan				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1.	RR			√				√			√			7
2.	HK			√				√					√	5
3.	AD			√				√				√		6
4.	DK			√				√				√		6
5.	DV			√				√				√		6
6.	FHY			√				√				√		6
7.	DN				√			√				√		5
8.	HW			√				√				√		6
9.	GN			√				√			√			7
10.	ZBR			√				√				√		6
11.	VL				√			√				√		5
12.	AML			√					√			√		5
13.	NS		√					√				√		7
14.	AMR		√					√				√		6
15.	BRN			√			√					√		7
16.	KHA			√				√				√		6
17.	RYHN				√			√				√		5
18.	LGR			√				√			√			7
19.	CNTK			√				√				√		6
Total skor														114
Rata-rata														6,00

HASIL OBSERVASI (*Post-test 1*)

Semester : Genap
 Tema : Lingkungan (Pengayaan)
 Sub Tema : Rumah
 Hari, Tanggal : Kamis, 04 Juni 2015

Petunjuk: tandai dengan check (✓) sesuai dengan hasil pengamatan

No	Nama Anak	Komponen-Komponen Motorik Halus												Skor
		Kerapian				Ketepatan				Kelentukan				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1.	RR			√			√				√			8
2.	HK			√				√				√		6
3.	AD			√				√			√			8
4.	DK			√			√				√			8
5.	DV			√			√				√			8
6.	FHY			√				√			√			7
7.	DN			√				√			√			7
8.	HW		√					√			√			8
9.	GN		√					√			√			8
10.	ZBR			√			√				√			8
11.	VL			√			√					√		7
12.	AML		√					√				√		7
13.	NS		√				√				√			9
14.	AMR		√					√			√			8
15.	BRN		√				√				√			9
16.	KHA		√				√				√			8
17.	RYHN			√				√				√		6
18.	LGR		√					√			√			8
19.	CNTK			√			√				√			8
Total skor														146
Rata-rata														7,68

HASIL OBSERVASI (*Post-test 2*)

Semester : Genap
 Tema : Tanaman (Pengayaan)
 Sub Tema : Buah
 Hari, Tanggal : Jumat, 05 Juni 2015

Petunjuk: tandai dengan check (✓) sesuai dengan hasil pengamatan

No	Nama Anak	Komponen-Komponen Motorik Halus												Skor
		Kerapian				Ketepatan				Kelentukan				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1.	RR			√			√				√			8
2.	HK			√			√					√		7
3.	AD		√					√				√		7
4.	DK			√			√				√			8
5.	DV			√				√			√			8
6.	FHY			√				√			√			7
7.	DN			√			√					√		7
8.	HW		√				√				√			9
9.	GN		√				√				√			9
10.	ZBR		√					√			√			8
11.	VL			√			√					√		7
12.	AML		√					√				√		7
13.	NS		√				√				√			9
14.	AMR			√			√				√			8
15.	BRN		√			√					√			10
16.	KHA		√				√				√			9
17.	RHYN			√				√			√			7
18.	LGR		√				√				√			9
19.	CNTK		√					√				√		8
Total skor														152
Rara-rata														8,00

HASIL OBSERVASI (*Post-test 3*)

Semester : Genap
 Tema : Binatang (Pengayaan)
 Sub Tema : Binatang Darat
 Hari, Tanggal : Sabtu, 06 Juni 2015

Petunjuk: tandai dengan check (√) sesuai dengan hasil pengamatan

No	Nama Anak	Komponen-Komponen Motorik Halus												Skor
		Kerapian				Ketepatan				Kelentukan				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1.	RR		√				√				√			9
2.	HK			√			√					√		7
3.	AD		√					√			√			8
4.	DK		√				√				√			9
5.	DV			√			√				√			8
6.	FHY		√					√			√			8
7.	DN			√			√					√		7
8.	HW		√				√				√			9
9.	GN	√					√				√			10
10.	ZBR		√				√				√			9
11.	VL			√			√				√			8
12.	AML		√					√				√		8
13.	NS		√			√					√			10
14.	AMR			√			√				√			8
15.	BRN		√			√					√			10
16.	KHA		√				√				√			9
17.	RYHN			√				√			√			7
18.	LGR		√				√				√			9
19.	CNTK		√				√				√			9
Total skor														162
Rata-rata														8,52

HASIL OBSERVASI (*Post-test 4*)

Semester : Genap
 Tema : Alat Transportasi (Pengayaan)
 Sub Tema : Kereta Api
 Hari, Tanggal : Senin, 08 Juni 2015

Petunjuk: tandai dengan check (√) sesuai dengan hasil pengamatan

No	Nama Anak	Komponen-Komponen Motorik Halus												Skor
		Kerapian				Ketepatan				Kelentukan				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1.	RR		√				√				√			9
2.	HK			√			√				√			8
3.	AD		√				√				√			9
4.	DK		√				√				√			9
5.	DV		√				√				√			9
6.	FHY		√				√				√			9
7.	DN			√			√				√			8
8.	HW		√				√				√			9
9.	GN	√					√				√			10
10.	ZBR		√				√				√			9
11.	VL		√				√				√			9
12.	AML		√				√				√			9
13.	NS		√			√					√			10
14.	AMR		√				√				√			9
15.	BRN	√					√			√				11
16.	KHA		√			√					√			10
17.	RYHN		√				√					√		8
18.	LGR	√					√				√			10
19.	CNTK		√				√			√				10
Total skor														175
Rara-rata														9,21

HASIL OBSERVASI (*Post-test 5*)

Semester : Genap
 Tema : Alam Semesta (Pengayaan)
 Sub Tema : Matahari, Bulan, Bintang
 Hari, Tanggal : Selasa, 09 Juni 2015

Petunjuk: tandai dengan check (√) sesuai dengan hasil pengamatan

No	Nama Anak	Komponen-Komponen Motorik Halus												Skor
		Kerapian				Ketepatan				Kelentukan				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1.	RR	√					√				√			10
2.	HK		√				√					√		8
3.	AD	√					√				√			10
4.	DK		√			√					√			10
5.	DV		√			√					√			10
6.	FHY		√				√			√				10
7.	DN		√				√				√			9
8.	HW	√					√				√			10
9.	GN		√			√				√				11
10.	ZBR		√			√				√				10
11.	VL		√				√			√				10
12.	AML	√					√				√			10
13.	NS	√				√					√			11
14.	AMR	√				√								10
15.	BRN										√			12
16.	KHA	√					√				√			10
17.	RYHN		√				√				√			9
18.	LGR	√					√			√				11
19.	CNTK		√				√			√				10
Total skor														191
Rata-rata														10,05

Lampiran 6:

Hasil Perhitungan Mean *Pre-test*

Hasil Perhitungan *Mean Pre-test*

Diketahui:

$$\sum X_i = 114$$

$$n = 19$$

Dicari Me

$$Me = \frac{\sum X_i}{n}$$

$$Me = \frac{114}{19}$$

$$Me = 6,00$$

Jadi, hasil perolehan mean *pre-test* adalah 6,00

Lampiran 7:

Hasil Perhitungan *Mean Post-test*

Hasil Perhitungan *Mean Post-test*

Diketahui :

$$M_{\lambda treatment 1} = 7,68$$

$$M_{\lambda treatment 2} = 8,00$$

$$M_{\lambda treatment 3} = 8,52$$

$$M_{\lambda treatment 4} = 9,21$$

$$M_{\lambda treatment 5} = 10,05$$

Dicari : M_x

$$M_x = \frac{\sum X}{N}$$

$$M_x = \frac{7,68 + 8,00 + 8,52 + 9,21 + 10,05}{5}$$

$$M_x = \frac{4132}{5}$$

$$M_x = 8,26$$

Lampiran 8:

Selisih Skor Keterampilan Motorik

Halus ketika *Pre-test* dan *Post-test*

Selisih Skor Keterampilan Motorik Halus Anak

Nama Anak	Skor keterampilan motorik halus Anak		Selisih skor (D=X-Y)	Kuadrat Selisih Skor D ²
	Skor <i>pre-test</i> (X)	Skor <i>post-test</i> (Y)		
RR	7	8,8	1,8	3,24
HK	5	7,2	2,2	4,84
AD	6	8,4	2,4	5,76
DK	6	8,8	2,8	7,84
DV	6	8,6	2,6	6,76
FHY	6	8,2	2,2	4,84
DN	5	7,6	2,6	6,76
HW	6	9,0	3,0	9,00
GN	7	9,6	2,6	6,76
ZBR	6	8,8	2,8	7,84
VL	5	8,2	3,2	10,24
AML	5	8,2	3,2	10,24
NS	7	9,8	2,8	7,84
AMR	6	8,6	2,6	6,76
BRN	7	10,2	3,2	10,24
KHA	6	9,2	3,2	10,24
RYHN	5	7,4	2,4	5,76
LGR	7	9,6	2,6	6,76
CNTK	6	9,0	3,0	9,00
19 = N			$\Sigma D = - 51,1$	$\Sigma D^2 = 140,72$

Lampiran 9:

Hasil Perhitungan Uji-t

Hasil Perhitungan Uji-t

Diketahui :

$$\sum D = -51,1$$

$$\sum D^2 = 140,72$$

$$N = 19$$

Dicari : t

$$t = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$$

Dimana M_D dan SE_{M_D} adalah,

$$\begin{aligned} M_D &= \frac{\sum D}{N} \\ &= \frac{-51,1}{19} \\ &= -2,68 \text{ dan} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} SE_{M_D} &= \frac{SE_D}{\sqrt{N-1}} \\ &= \frac{\sqrt{\sum D^2 - \left(\sum D\right)^2}}{\sqrt{N-1}} \\ &= \frac{\sqrt{\frac{140,72}{19} - \left(\frac{-51,1}{19}\right)^2}}{\sqrt{19-1}} \\ &= \frac{\sqrt{7,40-7,18}}{\sqrt{18}} \\ &= \frac{0,11}{4,24} \\ &= 0,22 \end{aligned}$$

Jadi

$$t = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$$
$$= \frac{-268}{022}$$

= -12,18 (tanda minus pada hasil t tersebut bukanlah tanda aljabar, tanda

tersebut dibaca ada selisih)

Lampiran 10:

Tabel uji-t

Tabel. 10. TABEL t

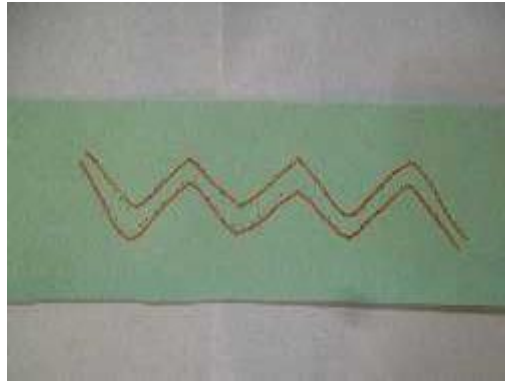
<i>df</i> atau <i>db</i>	Harga Kritik “t” pada Taraf Signifikansi:	
	5%	1%
1	12,71	63,66
2	4,30	9,92
3	3,18	5,84
4	2,78	4,60
5	2,57	4,03
6	2,45	3,71
7	2,36	3,50
8	2,31	3,36
9	2,26	3,25
10	2,23	3,17
11	2,20	3,11
12	2,18	3,06
13	2,16	3,01
14	2,14	2,98
15	2,13	2,95
16	2,12	2,92
17	2,11	2,90
18	2,10	2,88
19	2,09	2,86
20	2,09	2,84
21	2,08	2,83
22	2,07	2,82
23	2,07	2,81
24	2,06	2,80
25	2,06	2,79
26	2,06	2,78
27	2,05	2,77
28	2,05	2,76
29	2,04	2,76
30	2,04	2,75
35	2,03	2,72
40	2,02	2,71
45	2,02	2,69
50	2,01	2,68
60	2,00	2,65
70	2,00	2,65
80	1,99	2,64
90	1,99	2,63
100	1,98	2,63
125	1,98	2,62
150	1,98	2,61
200	1,97	2,60
300	1,97	2,59
400	1,97	2,59
500	1,96	2,59
1000	1,96	2,58

Dikutip dari : Anas Sudijono, Pengantar Statistik Pendidikan

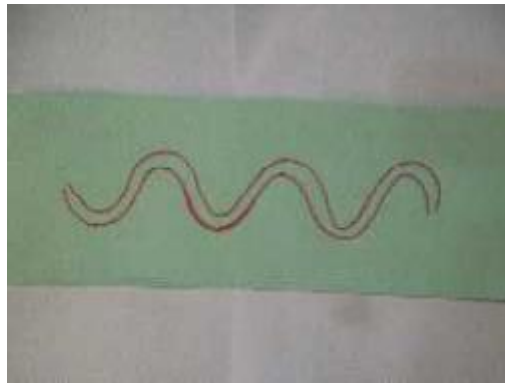
Lampiran 11:

Foto Penelitian

FOTO HASIL *PRE-TEST*



Bentuk belum sesuai pola yang ada



Hasil coretan terlihat berulang-ulang



Coretan masih terlihat belum luwes

FOTO KEGIATAN *TREATMENT*



Alat permainan edukatif *maze* alur tulis



Guru menjelaskan cara menggunakan *maze* alur tulis



Dua anak menggunakan *maze* alur tulis zig-zag pada *treatment* I



Seorang anak menggunakan *maze* alur tulis gelombang pada *treatment* II

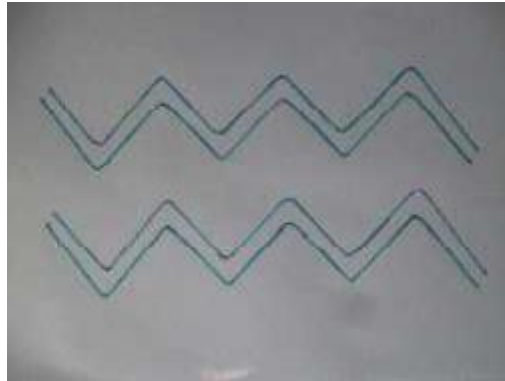


Empat anak menggunakan *maze* alur tulis gelombang kecil pada *treatment* III

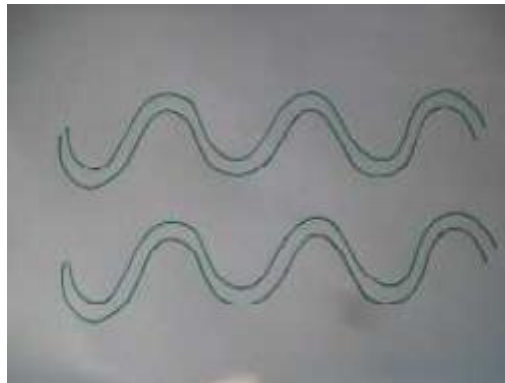


Seorang anak menggunakan *maze* alur tulis pada *treatment* IV

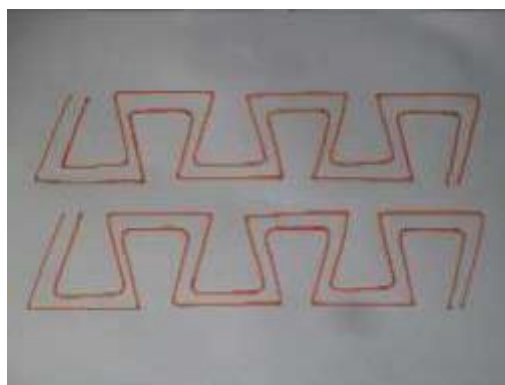
FOTO HASIL *POST-TEST*



Garis yang dibuat sudah sesuai pola (tepat)



Garis yang dibuat terlihat sudah luwes (kelentukan jari)



Hasil karya anak terlihat rapi